BenQ

MP626/MP670

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Bienvenue

Français

Table des matières

Consignes de sécurité importantes.....3

Introduction.....7

Caractéristiques du projecteur..... 7
Contenu de l'emballage..... 8
Vue extérieure du projecteur..... 9
Commandes et fonctions..... 10

Positioning your projector14

Choosing a location..... 14
Identification de la taille de projection souhaitée..... 15

Connexion.....18

Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur..... 18
Connexion d'appareils vidéo composantes..... 20
Connecter des périphériques source HDMI..... 21

Fonctionnement 25

Mise en marche du projecteur..... 25
Utilisation des menus..... 26
Sécuriser le projecteur..... 26
Utilisation de la fonction de mot de passe..... 27
Changement de signal d'entrée..... 30
Ajustement de l'image projetée..... 31
Agrandir et rechercher des détails..... 33
Sélection du format..... 34
Sélection du format..... 34
Optimisation de l'image..... 36
Réglage du minuteur de présentation..... 40
Opérations de mise en page distante...41
Masquage de l'image.....41
Touches de contrôle du verrouillage...42
Arrêt sur image.....42
Utilisation de la fonction FAQ.....42
Fonctionnement en altitude.....43
Réglage du son.....44
Controler le projecteur via un reseau local LAN.....45
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur.....49
Arrêt du projecteur.....49
Utilisation des menus.....50

Entretien.....58

Entretien du projecteur.....58
Informations relatives à la lampe.....59

Dépannage.....65

Caractéristiques.....66

Caractéristiques du projecteur.....66
Dimensions.....67
Fréquences de fonctionnement.....68

Informations de garantie et de copyright 73

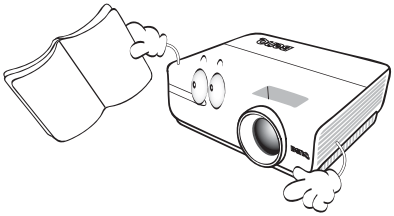
Déclarations de réglementation.....74

Consignes de sécurité importantes

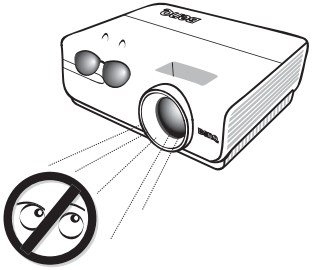
Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

Consignes de sécurité

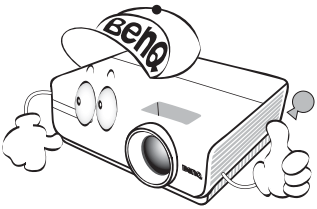
1. **Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.

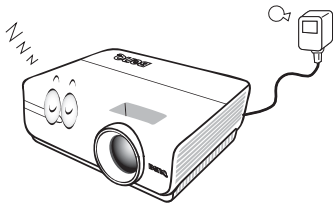


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de l'objectif lorsque la lampe du projecteur est allumée.**

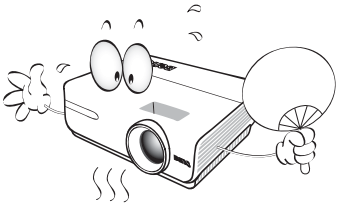
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ±10 volts. **Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).**



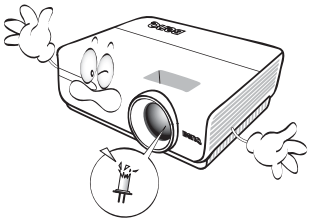
6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** du projecteur ou de la télécommande.

Consignes de sécurité (suite)

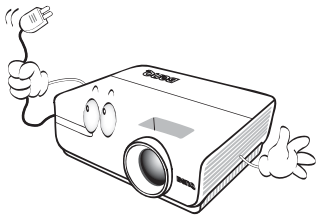
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



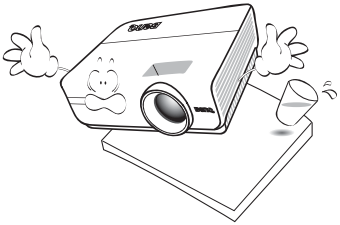
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



9. Ne remplacez jamais la lampe ni aucun composant électronique tant que le projecteur n'est pas débranché.

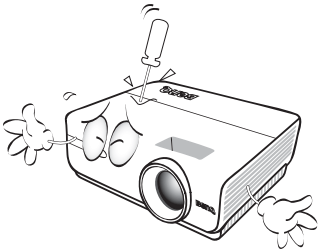


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle amovible.

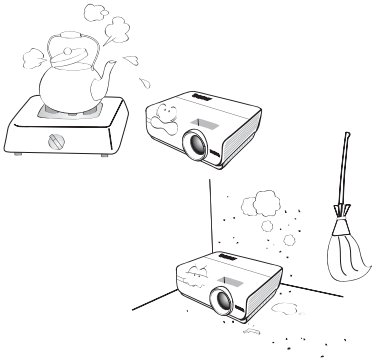
    Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



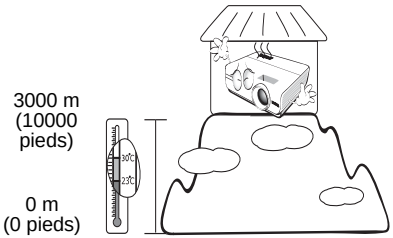
12. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

Consignes de sécurité (suite)

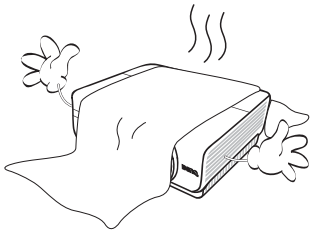
13. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
    - Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
    - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.
    - Emplacements soumis à un taux d'humidité excessif, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'image.



    - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
    - Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C / 95°F.
    - Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).

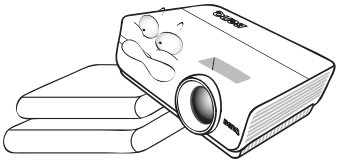


14. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
    - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
    - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
    - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.

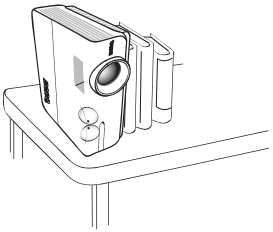


    Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

15. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
    - Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.

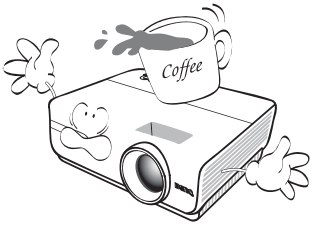


16. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

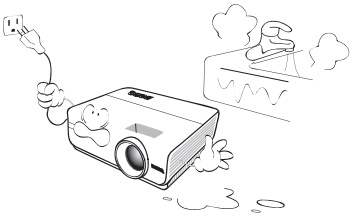


Consignes de sécurité (suite)

17. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

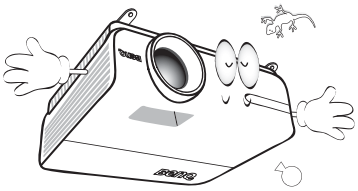


18. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



19. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond.

⚠ **Pour garantir une installation fiable du projecteur, veuillez utiliser le kit de montage au plafond BenQ.**



⚠ Fixation du projecteur au plafond

Souhaitant que votre expérience d'utilisation du projecteur BenQ soit entièrement positive, nous souhaitons attirer votre attention sur les notions de sécurité suivantes, afin d'éviter des dommages possibles aux personnes et aux objets.

Si vous avez l'intention de fixer votre projecteur au plafond, nous vous recommandons fortement d'utiliser le kit de montage au plafond spécialement conçu pour le projecteur BenQ, et de vous assurer qu'il est correctement installé.

Si vous utilisez un kit de montage au plafond d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

Vous pouvez acheter un kit de montage au plafond pour votre projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté ce dernier. BenQ recommande d'acheter également un câble de sécurité compatible avec un verrou Kensington et de l'attacher à la fois à la fente de verrouillage Kensington du projecteur et à la base du support de fixation au plafond. Il contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de fixation au plafond venait à se desserrer.

Introduction

Caractéristiques du projecteur

D'une convivialité sans pareille, ce projecteur à moteur optique hautes performances garantit une projection fiable en toute simplicité.

Il présente les caractéristiques suivantes.

- Réglages LAN permettant de contrôler l'état du projecteur à partir d'un ordinateur, en utilisant un navigateur Web
- Design sans filtre pour réduite les coûts de maintenance et d'utilisation
- Fonction de correction de trapèze auto pour corriger automatiquement les déformations trapézoïdales de l'image
- Couleurs brillantes /VIDI pour des images avec des couleurs plus réalistes et plus vivantes
- Fonction de sous-titrage pour afficher les dialogues, les paroles et les effets sonores des émissions de TV ou vidéo
- Sortie audio variable
- Correction de la couleur du support de projection permettant la projection sur des surfaces de différents coloris prédéfinis
- Recherche auto rapide qui accélère le processus de détection du signal
- Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
- Gestion couleur 3D permettant des ajustements de couleurs vous convenant
- Fonction de refroidissement rapide réglable pour refroidir le projecteur plus rapidement
- FAQ pour dépanner les problèmes d'utilisation d'une pression sur une touche de raccourci
- Minuteur de présentation pour un meilleur contrôle du temps pendant les présentations
- Zoom manuel de haute qualité
- Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
- Correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
- Commande de réglage de l'équilibre des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
- Capacité d'affichage de 16,7 millions de couleurs
- Menus d'affichage à l'écran multilingues
- Choix entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour réduire la consommation d'énergie
- Les haut-parleurs intégrés offrent de l'audio mono mixé quand une entrée audio est connectée
- Composant de compatibilité HDTV (YPbPr)
- Fonction prêt pour 3D pour regarder des contenus en 3D

☞ • **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.**

• **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal.**

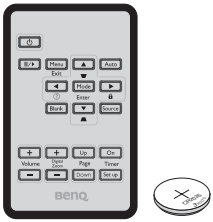
Contenu de l'emballage

Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

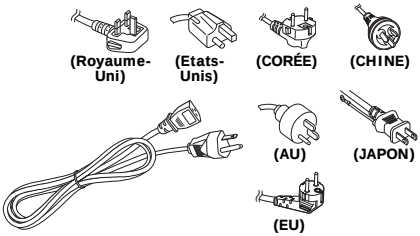
Accessoires fournis

Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.

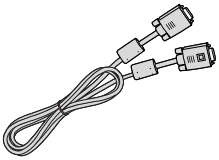
Projecteur



Télécommande et pile



Cordon d'alimentation



Câble VGA

Guide de démarrage rapide

CD du manuel d'utilisation

Carte de garantie*

Mallette de transport

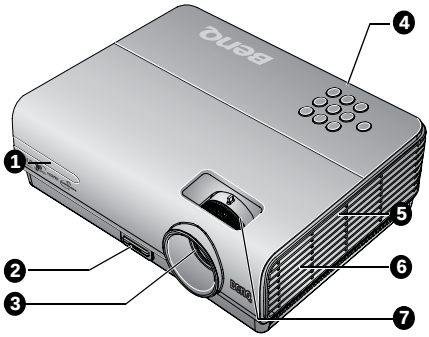
Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Presentation Plus
4. Câble RS-232

***La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.**

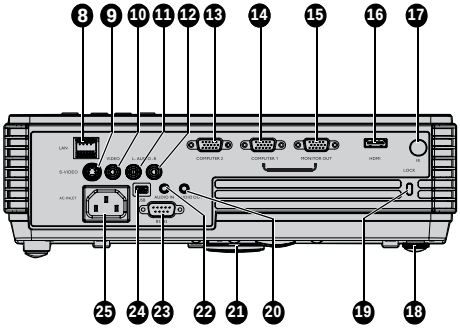
Vue extérieure du projecteur

Face avant / supérieure



1. Capteur à infrarouge avant
2. Bouton à dégagement rapide
3. Lentille de projection
4. Tableau de commande externe (Voir "Projecteur" à la page 10 pour plus d'informations.)
5. Ventilation (prise d'air froid)
6. Haut-parleur audio
7. Molettes de mise au point et de zoom

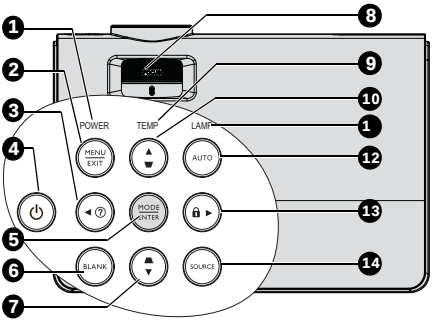
Face arrière/inférieure



8. Prise d'entrée RJ45
9. Prise d'entrée S-VIDEO
10. Prise d'entrée VIDEO
11. Prise d'entrée AUDIO (G)
12. Prise d'entrée AUDIO (D)
13. Prise d'entrée ORDINATEUR 2
14. Prise d'entrée ORDINATEUR 1
15. Prise de sortie MONITEUR
16. Prise d'entrée HDMI
17. Récepteur IR
18. Pied de réglage arrière
19. Prise pour verrou de sûreté Kensington
20. Prise de sortie AUDIO
21. Pied à dégagement rapide
22. Prise d'entrée AUDIO
23. Port de commande RS-232
24. Prise d'entrée USB
25. Prise du cordon d'alimentation secteur

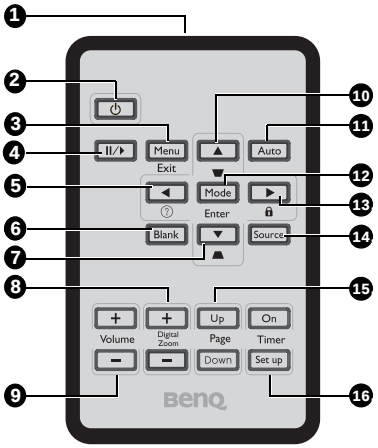
Commandes et fonctions

Projecteur



1. **POWER (Voyant de l'alimentation)**
   S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir "Voyants" à la page 64 pour plus d'informations.
2. **MENU/EXIT**
   Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.
   Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
3. **◀ Gauche/ ⓘ**
   Démarre la fonction FAQ. Voir "Utilisation de la fonction FAQ" à la page 42 pour plus d'informations.
4. **⏻POWER**
   Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.
   Voir "Mise en marche du projecteur" à la page 25 et "Arrêt du projecteur" à la page 49 pour plus d'informations.
5. **MODE/ENTER**
   Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Voir "Sélection d'un mode d'image" à la page 36 pour plus d'informations
   Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
6. **Blank**
   Permet de masquer l'image à l'écran. Voir "Masquage de l'image" à la page 41 pour plus d'informations.
7. **Touches Trapèze/Flèches (⏢ /▼ Bas)**
   Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d'informations.
8. **Bague de MISE AU POINT/ZOOM**
   Utilisé pour régler l'apparence de l'image projetée. Voir "Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image" à la page 32 pour plus d'informations.
9. **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**
   S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir "Voyants" à la page 64 pour plus d'informations.
10. **Touches Trapèze/Flèches (⏢ /▲ Haut)**
    Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d'informations.
11. **LAMP (Voyant de la lampe)**
    Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir "Voyants" à la page 64 pour plus d'informations.
12. **AUTO**
    Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.
    Voir "Réglage automatique de l'image" à la page 31 pour plus d'informations.
13. **▶ Droite/ 🔒**
    Active le verrouillage des touches du panneau. Voir "Touches de contrôle du verrouillage" à la page 42 pour plus d'informations.
    Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touche #3,s #7, #10 et #13 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
14. **Source**
    Affiche la barre de sélection de la source. Voir "Changement de signal d'entrée" à la page 30 pour plus d'informations.

Télécommande



1. **Emetteur IR**
   Transmet des signaux vers le projecteur.
2. **POWER**
   Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Voir "Mise en marche du projecteur" à la page 25 et "Arrêt du projecteur" à la page 49 pour plus d'informations.
3. **Menu/Quitter**
   Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.
   Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
4. **II/▶**
   Geler/dégeler la vidéo. Voir "Arrêt sur image" à la page 42 pour plus de détails.
5. **◀ / ⓘ**
   ◀ Curseur Bas:
   Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
   ⓘ:
   Lance la fonction FAQ. Voir "Utilisation de la fonction FAQ" à la page 42 pour plus de détails.
6. **Blank**
   Masque l'image d'écran. Voir "Opérations de mise en page distante" à la page 41 pour plus de détails.
7. **▼ / ▲**
   ▼Curseur Bas:
   Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
   Touches KEYSTONE ▲:
   Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d'informations.
8. **Zoom numerique+ / -**
   ZOOM avant ou arrière.
9. **Volume +/-**
   Règle le volume. Voir "Réglage du niveau sonore" à la page 44 pour plus d'informations.
10. **▲ / ▼**
    ▲ Curseur Haut:
    Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
    ▼ Touches KEYSTONE:
    Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d'informations.
11. **AUTO**
    Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "Réglage automatique de l'image" à la page 31 pour plus d'informations.
12. **Mode/Entrer**
    Choisissez un mode de réglage d'image. Voir "Sélection d'un mode d'image" à la page 36 pour plus de détails.
    Confirme la sélection d'un élément dans le menu OSD. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus de détails.

13. ▶ / 🔒

▶ Curseur Droite:

Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.

🔒:

Active le verrouillage des boutons du panneau. Voir "Touches de contrôle du verrouillage" à la page 42 pour plus de détails.

Lorsque le menu OSD est ouvert, les boutons #5, #7, #10 et #13 sont utilisés pour la navigation et la sélection des éléments du menu, et pour faire des réglages. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus de détails.

14. **Source**

Affiche la barre de sélection de la source. Voir "Changement de signal d'entrée" à la page 30 pour plus d'informations.

15. **Page Haut/Bas**

Pour aller à la page en haut ou en bas lorsque connecté à un PC via USB. Voir "Opérations de mise en page distante" à la page 41 pour plus de détails.

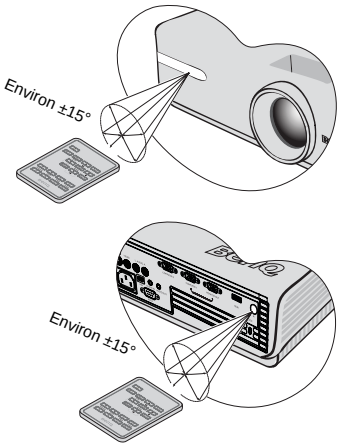
16. **Minuteur activé/Configuration**

Pour activer/désactiver le minuteur de présentation.
Pour changer les réglages dans le menu Minuteur de présentation.

Portée efficace de la télécommande

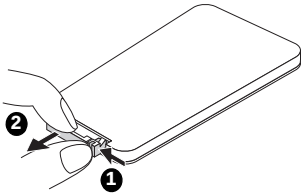
Le capteur de télécommande infrarouge (IR) est situé sur l'avant et l'arrière du projecteur. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et le capteur ne doit pas dépasser 7 mètres (environ 23 pieds).

Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge n'est interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.

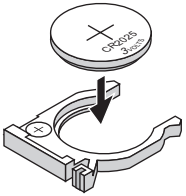


Remplacement de la pile de la télécommande

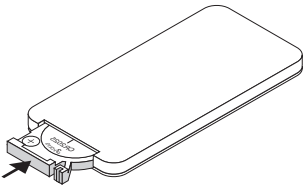
1. Appuyez pour ouvrir dans le sens de la flèche.
2. Enlevez la batterie en faisant sortir le pleateau dans le sens de la flèche.



3. Insérez les piles fournies en respectant les polarités (+/-) comme montré ici.



4. Faites rentrer le plateau.



⚠
- **Avant d'utiliser la télécommande la première fois, enlevez le ruban d'isolation transparent.**
- **Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Mettez la pile usée au rebut en suivant les instructions du fabricant.**
- **Ne jetez jamais une pile dans le feu. Il existe un danger d'explosion.**
- **Si la pile est déchargée ou si vous risquez de ne pas utiliser la télécommande pendant une longue période, retirez la pile afin d'éviter toute dégradation de la télécommande due à une fuite de la pile.**

Positioning your projector

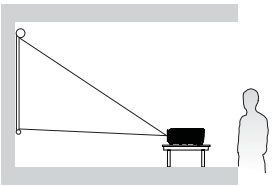
Choosing a location

Your room layout or personal preference will dictate which installation location you select. Take into consideration the size and position of your screen, the location of a suitable power outlet, as well as the location and distance between the projector and the rest of your equipment.

Votre projecteur a été conçu pour être installé de quatre manières différentes :

1. Sol avant

Sélectionnez cet emplacement avec le projecteur placé sur une table en face de l'écran. Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.

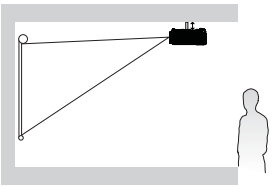


2. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers devant l'écran.

Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.

Sélectionnez **Plafond avant** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.

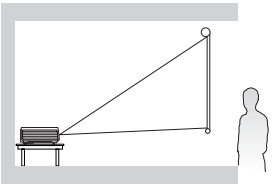


3. Sol arrière

Sélectionnez cet emplacement avec le projecteur placé sur une table derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

Sélectionnez **Sol arrière** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.

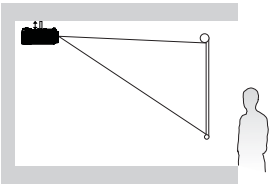


4. Plafond arr.

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.

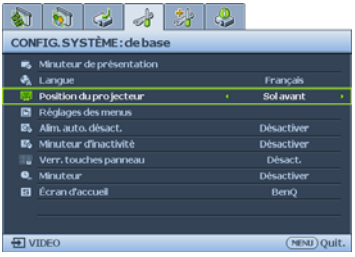
Sélectionnez **Plafond arr.** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.



***Pour régler la position du projecteur :**

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** sur le projecteur ou sur la télécommande et appuyez ensuite sur ◀ / ▶ jusqu'au CONFIG. SYSTÈME: de base est en surbrillance.

2. Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre en surbrillance la position du projecteur et appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à ce que la position correcte soit sélectionnée.



Identification de la taille de projection souhaitée

La distance entre la lentille du projecteur et l'écran, le réglage du zoom (si disponible) et le format vidéo ont chacune une incidence sur la taille de l'image projetée.

4:3 est le format d'image natal du MP626 et du MP670. Pour pouvoir projeter une image complète au format 16:9 (écran large) sur le MP626 ou MP670, le projecteur peut redimensionner et ajuster la taille d'une image « écran large » au format d'image natal du projecteur. Cela donnera une hauteur relativement plus petite, équivalente à 75% de la hauteur d'origine du projecteur.

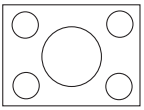


Image hauteur/largeur 4:3 dans une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

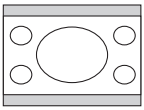


Image adaptée hauteur/largeur 16:9 vers une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

Par conséquent, une image au format 16:9 n'utilisera pas 25% de la hauteur d'une image au format 4:3 affichée par ce projecteur. Cette proportion apparaîtra sous la forme de barres noires (non éclairées) en haut et en bas (hauteur verticale de 12,5% respectivement) de la zone d'affichage de projection 4:3 à chaque fois que sera affichée une image au format 16:9 dans le centre vertical de la zone d'affichage de projection 4:3.

Le projecteur doit toujours être placé sur une surface horizontale (par exemple à plat sur une table), et positionné perpendiculairement (angle droit de 90°) au centre horizontal de l'écran. Cela évite la déformation des images causée par les projections angulaires (ou vers des surfaces angulaires).

Les projecteurs numériques modernes ne projettent pas directement vers l'avant (comme le faisaient les anciens projecteurs de films à bobines). Ils sont au contraire conçus pour projeter à un angle légèrement plus élevé que l'horizontale du projecteur. Cela permet de les placer directement sur une table pour qu'ils projettent vers le haut et vers le bas sur un écran placé de telle sorte que son bord inférieur se trouve au-dessus du niveau de la table (afin que toute la salle puisse voir l'écran).

Si le projecteur est fixé au plafond, il doit être fixé à l'envers afin de projeter légèrement vers le bas.

Vous voyez sur le diagramme de la page 17 que ce type de projection entraîne un décalage vertical de la partie inférieure de l'image projetée par rapport à l'horizontale du projecteur. Lorsque le projecteur est fixé au plafond, il en est ainsi pour la partie supérieure de l'image projetée.

Si le projecteur est placé plus loin de l'écran, la taille de l'image projetée augmente, et le décalage vertical augmente proportionnellement.

Au moment de déterminer la position de l'écran et du projecteur, vous devez tenir compte de la taille de l'image et du décalage vertical, tous deux proportionnels à la distance de projection.

BenQ vous fournit un tableau de dimensions pour écrans 4:3 afin de vous aider à déterminer l'emplacement optimal de votre projecteur. Voir "Dimensions de projection du MP626/670" à la page 17. Deux dimensions sont à prendre en compte : la distance horizontale perpendiculaire au centre de l'écran (distance de projection) et la hauteur du décalage vertical du projecteur par rapport à l'horizontale de l'écran (décalage).

Comment déterminer la position du projecteur pour une taille d'écran donnée

1. Sélectionnez votre taille d'écran.
2. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la taille qui se rapproche le plus de celle de votre écran dans les colonnes de gauche intitulées "Ecran 4:3". À partir de cette valeur, cherchez dans la ligne correspondante la distance moyenne de l'écran dans la colonne intitulée "Moyenne". Il s'agit de la distance de projection.
3. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du "Décalage vertical en mm". Elle déterminera le positionnement de décalage vertical définitif du projecteur par rapport au bord de l'écran.
4. Il est recommandé de positionner le projecteur perpendiculairement au centre horizontal de l'écran, à une distance de ce dernier déterminée par l'étape 2 ci-dessus, et un décalage déterminé par l'étape 3 ci-dessus.

Par exemple, si vous utilisez un écran de 3 m (120 pouces), la distance de projection moyenne est de 4987 mm avec un décalage vertical de 256mm.

Si vous positionnez le projecteur différemment (à la position recommandée), vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut pour centrer l'image à l'écran. Ceci peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d'informations.

Comment déterminer la taille d'écran recommandée pour une distance donnée

Cette méthode peut être utilisée si vous avez acheté ce projecteur et souhaitez savoir quelle taille d'écran est adaptée à votre pièce.

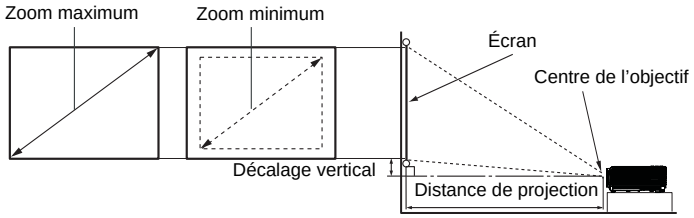
La taille d'écran maximale est limitée par l'espace physique disponible dans votre pièce.

1. Mesurez la distance entre le projecteur et l'endroit où vous souhaitez placer l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
2. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la distance moyenne la plus proche de votre mesure dans la colonne "Moyenne". Si les valeurs min. et max. sont disponibles dans le tableau, vérifiez que la distance mesurée se situe bien entre les distances moyennes min. et max. citées dans le tableau.
3. Regardez la valeur indiquée dans la colonne de gauche, sur la même ligne : vous y trouvez la diagonale d'écran correspondante. Il s'agit de la taille de l'image projetée à cette distance de projection.
4. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du "Décalage vertical en mm". Elle déterminera le positionnement définitif de l'écran par rapport à l'horizontale du projecteur.

Par exemple, si la distance mesurée est de 4,2 m (4200 mm), la valeur la plus proche dans la colonne "Moyenne" est 4155 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 100 pouces est requis.

Dimensions de projection du MP626/670

Reportez-vous aux "Dimensions" à la page 67 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.



Ecran 4:3				Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)			Décalage vertical en mm
Diagonale		Largeur	Hauteur	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
Pouces	mm	mm	mm				
30	762	610	457	1177	1247	1317	64
40	1016	813	610	1569	1662	1756	85
50	1270	1016	762	1961	2078	2195	107
60	1524	1219	914	2353	2493	2633	128
80	2032	1626	1219	3137	3324	3511	171
100	2540	2032	1524	3922	4155	4389	213
120	3048	2438	1829	4706	4987	5267	256
150	3810	3048	2286	5883	6233	6584	320
200	5080	4064	3048	7844	8311	8778	427
220	5588	4470	3353	8628	9142	9656	469
250	6350	5080	3810	9804	10389	10973	533
300	7620	6096	4572	11765	-	-	640

Une tolérance de 5% s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. Dans le cas où vous auriez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'aide du projecteur lui-même avant de l'installer définitivement, afin de tenir compte des tolérances des caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

Connexion

Pour connecter la source d'un signal au projecteur, procédez comme suit :

1. Mettez préalablement tous les appareils hors tension.
2. Utilisez les câbles appropriés pour chaque source.
3. Branchez les câbles correctement.

Pour les raccordements illustrés ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir "Contenu de l'emballage" à la page 8). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur

Connexion à un ordinateur

Le projecteur est équipé d'une prise d'entrée VGA qui vous permet de le connecter à des ordinateurs compatibles IBM® et Macintosh®. Un adaptateur Mac (accessoire en option) est nécessaire si vous connectez des ordinateurs Macintosh.
De plus, vous pouvez aussi connecter le projecteur à un ordinateur via le câble USB afin de pouvoir effectuer des opérations de mise en page de l'application sur le PC ou le notebook.

Pour connecter le projecteur à un ordinateur notebook ou de bureau :

- **Avec un câble VGA :**

1. Prenez un câble VGA et connectez une extrémité à la prise de sortie D-Sub de l'ordinateur. Branchez l'autre extrémité du câble VGA sur la prise d'entrée **ORDINATEUR 1 ou 2** du projecteur.

- **Avec un câble HDMI :**

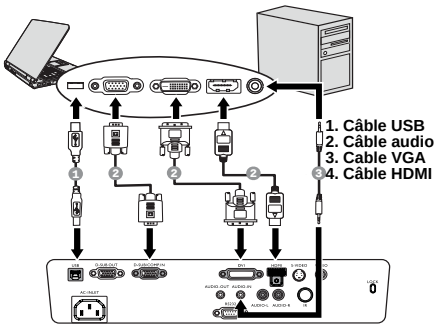
Votre ordinateur doit être équipé d'une prise de sortie HDMI.

1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité à la prise HDMI de l'ordinateur. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal du **HDMI** sur le projecteur.

2. Si vous désirez utiliser la fonction de pagination à distance, prenez un câble USB et connectez l'extrémité la plus grande au port USB de l'ordinateur, et l'extrémité la plus petite à la prise (USB) du projecteur. Voir "Opérations de mise en page distante" à la page 41 pour plus d'informations.
3. Si vous désirez utiliser les haut-parleurs (mixé mono) du projecteur dans votre présentation, prenez un câble audio adéquat et connectez une extrémité du câble à la prise de sortie audio de l'ordinateur, et l'autre extrémité à la prise du **AUDIO** projecteur. Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "Paramètres audio" à la page 52 pour plus d'informations.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant:

Ordinateur portable ou de bureau



De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches FN + F3 ou CRT/LCD. Sur votre ordinateur portable, recherchez la touche de fonction CRT/LCD ou une touche de fonction portant un symbole de moniteur. Appuyez simultanément sur la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.

Connexion d'un moniteur

Si vous souhaitez visualiser un gros plan de votre présentation sur un moniteur en plus de l'écran, vous pouvez connecter la sortie de signal **D-SUB OUT** du projecteur à un moniteur externe avec un câble VGA en suivant les instructions ci-dessous.

Pour connecter le projecteur à un moniteur :

- **Avec un câble VGA :**

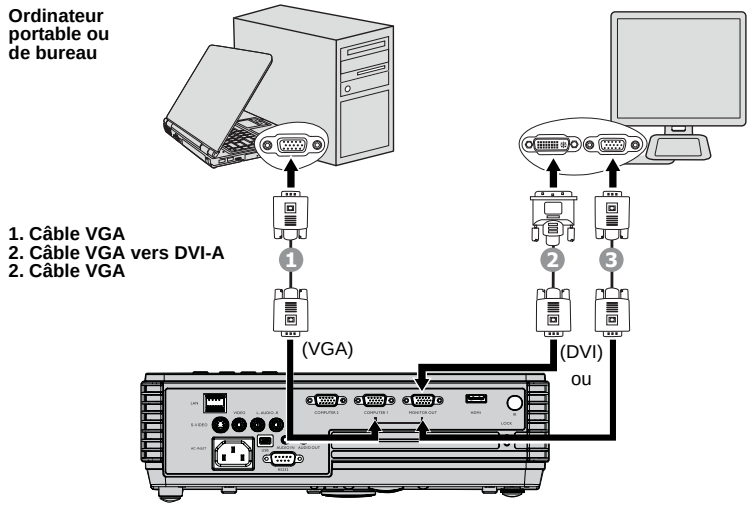
1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à "Connexion à un ordinateur" à la page 18. La prise **SPRTIE MONITEUR** ne marche que lorsqu'une entrée D-SUB iest connectée au projecteur. Assurez-vous que le projecteur est connecté à l'ordinateur avec la prise **ORDINATEUR 1** et pas la prise **ORDINATEUR 2**.
2. Munissez-vous d'un câble VGA (un seul vous est fourni) et connectez une extrémité à la prise d'entrée D-Sub du moniteur vidéo.
3. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise **SORTIE MONITEUR** du projecteur.

- **Avec un câble VGA vers DVI-A :**

☞ **Votre moniteur doit être équipé d'une prise d'entrée DVI.**

1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à "Connexion à un ordinateur" à la page 18. La prise **SPRTIE MONITEUR** ne marche que lorsqu'une entrée D-SUB iest connectée au projecteur. Assurez-vous que le projecteur est connecté à l'ordinateur avec la prise **ORDINATEUR 1** et pas la prise **ORDINATEUR 2**.
2. Prenez un câble VGA vers DVI-A et connectez l'extrémité DVI du câble à la prise d'entrée DVI du moniteur vidéo.
3. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise **SORTIE MONITEUR** du projecteur.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



Connexion d’appareils vidéo composantes

Vous pouvez connecter votre projecteur à plusieurs appareils vidéo composantes équipés des prises de sortie suivantes :

- HDMI
- Vidéo composantes
- S-Video
- Vidéo (composite)

Il suffit de connecter le projecteur à un appareil vidéo en utilisant l’une des méthodes de connexion citées ci-dessus. Chacune fournit une qualité vidéo différente. Le choix de la méthode dépend surtout de la disponibilité des prises pour le projecteur et l’appareil vidéo, comme décrit ci-dessous :

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est HDMI. Si votre appareil est équipé d'une prise HDMI, vous pouvez bénéficier d'une qualité vidéo numérique non compressée.

Voir "Connecter des périphériques source HDMI" à la page 21 pour la manière de connecter le projecteur à un périphérique à source HDMI et autres détails :

S'il n'y a pas de source HDMI disponible, le meilleur signal vidéo suivant est Vidéo Composantes (à ne pas confondre avec vidéo composite). Les tuners TV numériques et les lecteurs DVD ont en sortie la vidéo composantes en mode natal, aussi, si elles sont disponibles sur vos appareils, vous devez utiliser ces méthodes de connexion en priorité par rapport à S-Video ou Vidéo (composite).

Voir "Connexion d’appareilsl vidéo composantes" à la page 22 pour en savoir plus sur la manière de connecter le projecteur à un appareil en vidéo composantes.

Meilleure qualité vidéo

La méthode S-Vidéo fournit une meilleure qualité vidéo analogique que la vidéo composite standard. Si votre périphérique vidéo composantes est doté de terminaux vidéo composite et S-Vidéo, sélectionnez ce dernier.

Moins bonne qualité vidéo

La vidéo composite est une vidéo analogique qui fournira, à partir du projecteur, des résultats corrects mais loin d’être optimaux. Parmi les méthodes décrites, c’est donc celle qui correspond à la moindre qualité vidéo.

Voir "Connexion des périphériques S-Vidéo" à la page 23 pour en savoir plus sur la manière de connecter le projecteur à un appareil S-Video ou Vidéo.

Connexion de l'audio

Le projecteur est équipé de haut-parleurs mono intégrés destinés à vous offrir une fonctionnalité audio de base pour accompagner les présentations de données à des fins commerciales seulement. Ils ne sont pas conçus pour, ni destinés à la reproduction audio stéréo comme dans le cas d'applications de home théâtre ou home cinéma. Toute entrée audio stéréo (si fournie), est mixée dans une sortie audio mono commune à travers les haut-parleurs du projecteur.

Connecter des périphériques source HDMI

Le projecteur est équipé d'une prise d'entrée HDMI vous permettant de le connecter à un périphérique source HDMI tel qu'un lecteur DVD, un tuner DTV ou un affichage.

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) supporte la transmission de données vidéo non compressée entre des périphériques compatibles tels que des tuners DTV, lecteurs DVD et affichages à l'aide d'un seul câble. Il offre une visualisation numérique et une expérience d'écoute pures.

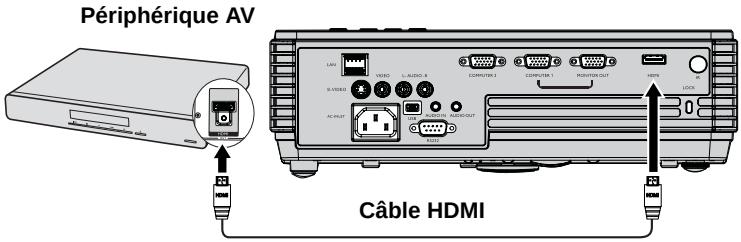
Examinez votre périphérique source vidéo pour déterminer s'il a un ensemble de prises de sortie HDMI non utilisées disponibles :

- Si c'est le cas, vous pouvez poursuivre cette procédure.
- Sinon, vous devrez réévaluer la méthode à utiliser pour connecter le périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique source HDMI :

1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité à la prise HDMI du périphérique source HDMI. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal HDMI sur le projecteur. Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "Paramètres audio" à la page 52 pour plus d'informations.

Le cheminement de connexion final doit être identique à celui indiqué dans le schéma suivant :



- **Dans le cas improbable ou vous connectez ce projecteur a un lecteur de DVD et que les couleurs de l'image projetee sont bizarres, veuillez changer l'espace colorimetrique. Voir "Changer l'espace de couleurs" à la page 30 pour plus d'informations.**
- **Si aucun signal n'est détecté après avoir établi la connexion, désactivez la fonction de Recherche auto rapide dans le menu SOURCE. Voir "Changement de signal d'entrée" à la page 30 pour plus d'informations.**

Connexion d’appareilsl vidéo composantes

Examinez votre appareil vidéo composantes pour déterminer s’il est équipé d’une série d’interfaces de sortie vidéo composantes inutilisées :

- Si c’est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

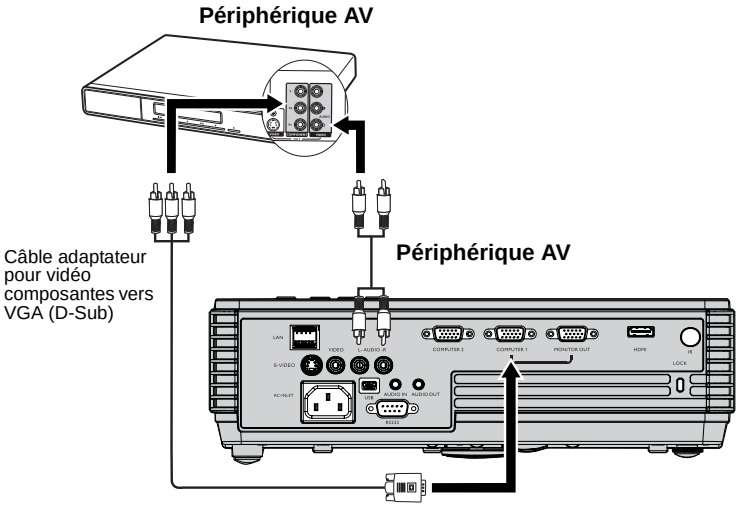
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes:

1. Munissez-vous d’un câble adaptateur vidéo composantes vers VGA (D-Sub) et connectez l’extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composantes du périphérique vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs: vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Connectez l’autre extrémité du câble adaptateur vidéo composantes vers VGA (D-Sub) (doté d’un connecteur de type D-Sub) à la prise **ORDINATEUR 1** du projecteur.

Pour connecter le projecteur à un appareil source audio:

1. Prenez un câble audio approprié et branchez une extrémité sur la prise SORTIE AUDIO de l'appareil AV. Branchez l’autre extrémité du câble sur la prise ENTRÉE AUDIO du projecteur. Un fois qu'il a été branché, l'audio peut être controlé via le menu OSD (affichage à l’écran). Voir "Paramètres audio" à la page 52 pour plus de détails.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- **Si l’image vidéo sélectionnée ne s’affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

- **Si vous avez déjà établi une connexion vidéo HDMI entre le projecteur et ce périphérique source vidéo composantes à l'aide de connexions vidéo HDMI, vous n'avez pas besoin de connecter ce périphérique à l'aide d'une connexion vidéo composantes étant donné que cela établit une seconde connexion non nécessaire avec une qualité d'image inférieure. Voir "Connexion d’appareils vidéo composantes" à la page 20 pour plus d’informations.**

Connexion des périphériques S-Vidéo

Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une sortie S-Vidéo inutilisée :

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

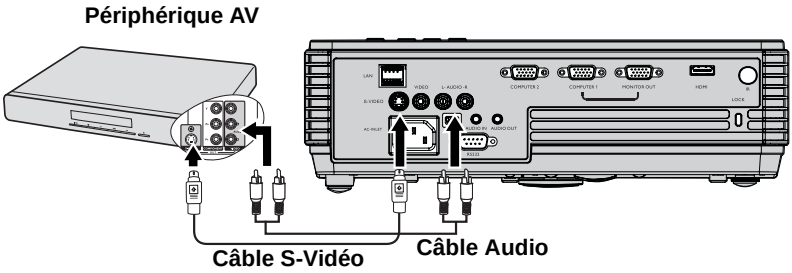
Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Prenez un câble S-Vidéo et connectez une extrémité à la sortie S-Vidéo de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise **S-VIDEO** du projecteur.

Pour connecter le projecteur à un appareil source audio:

1. Prenez un câble audio approprié et branchez une extrémité sur la prise SORTIE AUDIO de l'appareil AV. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise ENTRÉE AUDIO du projecteur. Un fois qu'il a été branché, l'audio peut être controlé via le menu OSD (affichage à l'écran). Voir "Paramètres audio" à la page 52 pour plus de détails.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- **Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

- **Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Voir "Connexion d'appareils vidéo composantes" à la page 20 pour plus d'informations.**

Connexion des périphériques vidéo composite

Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une série de sorties vidéo composite inutilisées :

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

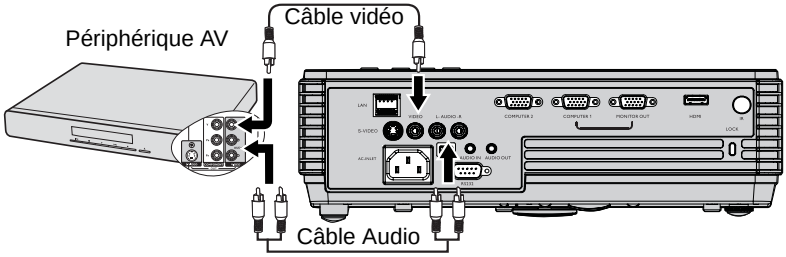
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite :

1. Prenez un câble vidéo et connectez une extrémité à la sortie vidéo composite de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Vidéo à la prise **VIDEO** du projecteur.

Pour connecter le projecteur à un appareil source audio:

1. Prenez un câble audio approprié et branchez une extrémité sur la prise SORTIE AUDIO de l'appareil AV. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise ENTRÉE AUDIO du projecteur. Un fois qu'il a été branché, l'audio peut être controlé via le menu OSD (affichage à l'écran). Voir "Paramètres audio" à la page 52 pour plus de détails.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :

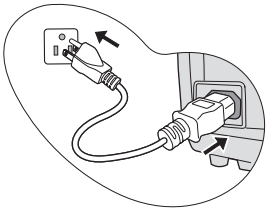


- **Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**
- **Vous devez seulement connecter ce périphérique à l'aide d'une connexion Vidéo composite si les entrées HDMI et Vidéo composantes et S-Video ne sont pas disponibles. Voir "Connexion d'appareils vidéo composantes" à la page 20 pour plus d'informations.**

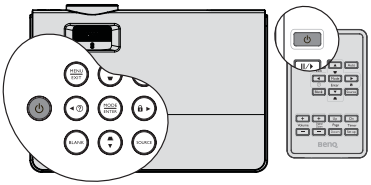
Fonctionnement

Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation au projecteur et à une prise murale. Allumez l'interrupteur de la prise murale (le cas échéant). Vérifiez que le **POWER (Voyant de l'alimentation)** du projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.



2. Appuyez sur **POWER** sur le projecteur ou sur la télécommande pour démarrer le projecteur et une tonalité de démarrage retentit. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension. La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.

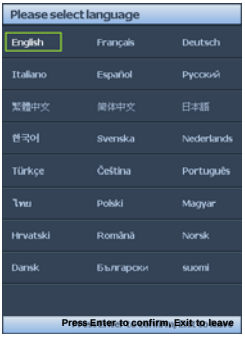


Tournez la molette de mise au point pour améliorer la netteté de l'image, si nécessaire.

Pour désactiver la sonnerie, voir "Désactiver la sonnerie Activ./Désact." à la page 44 pour plus d'informations.

Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 90 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.

3. Pour utiliser le menu OSD, veuillez choisir en premier votre langue préférée. Voir "Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur" à la page 49" pour plus de détails.
4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, appuyez sur les touches fléchées pour entrer un mot de passe à cinq chiffres. Voir "Utilisation de la fonction de mot de passe" à la page 27 pour plus d'informations.
5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message '**Aucun signal**' reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.



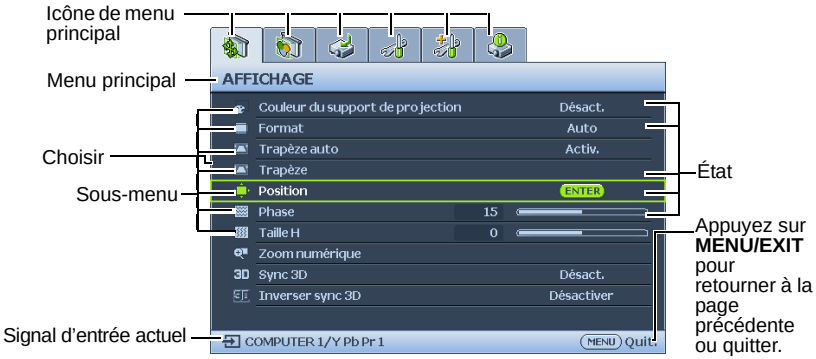
Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir "Changement de signal d'entrée" à la page 30 pour plus d'informations.

Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message 'Hors gamme' s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir "Fréquences de fonctionnement" à la page 68 pour plus d'informations.

Pour prolonger la durée de vie de la lampe, une fois que vous avez allumé le projecteur, patientez au moins 5 minutes avant de l'éteindre.

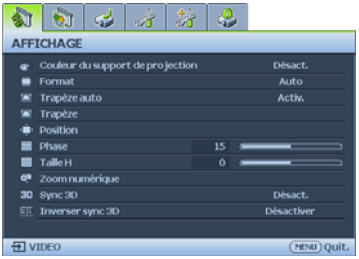
Utilisation des menus

Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages.
Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu.

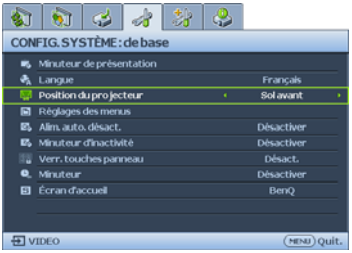


Pour utiliser les menus à l'écran, veuillez d'abord sélectionner votre langue.

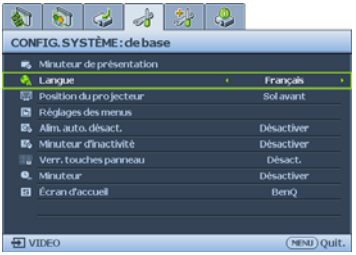
1. Appuyez sur le bouton **MODE/ENTER** du projecteur ou de la télécommande pour activer le menu à l'écran.



2. Utilisez ◀ / ▶ pour choisir le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base**.



3. Appuyez sur ▼ pour choisir **Langue** et appuyez sur ◀ / ▶ pour sélectionner une langue préférée.



4. Appuyez **MODE/ENTER** deux fois* sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.

***Après avoir appuyé une première fois, vous retrouvez le menu principal et le menu à l'écran se referme lorsque vous appuyez une seconde fois.**

Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un câble de verrouillage de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un endroit sûr afin d'éviter tout vol. Autrement, achetez un verrouillage, tel qu'un verrouillage Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez la prise de verrouillage Kensington sur le côté gauche du projecteur. Voir "Pied de réglage arrière" à la page 9 pour plus d'informations.
Un verrouillage de sécurité Kensington est habituellement une combinaison de touche(s) et un verrou. Reportez-vous à la documentation du verrouillage pour le mode d'utilisation.

Utilisation de la fonction de mot de passe

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à "Utilisation des menus" à la page 26.

Il serait gênant d'activer la fonction de verrou alimentation et d'oublier ensuite votre mot de passe. Imprimez ce manuel (si nécessaire) et notez-y le mot de passe choisi, puis conservez-le dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.

Définition d'un mot de passe

Une fois le mot de passe défini, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** > **Param. de sécurité**. Appuyez sur**MODE/ENTER**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Sélectionnez **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur ◄/► .
3. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (▲, ▼, ◄, ►) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). Suivant le mot de passe que vous désirez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer cinq chiffres pour le mot de passe.

4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
   Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Param. de sécurité**.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre en surbrillance **Verrou alimentation** et appuyez sur ◄/► pour sélectionner **Activ.** .

Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi dans ce manuel de manière à pouvoir le retrouver facilement.

Mot de passe : __ __ __ __ __

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

6. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU/EXIT.**

Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer le mot de passe à cinq chiffres chaque fois que vous allumerez le projecteur. Si vous entrez un mot de passez incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi du message **'SAISIE MOT DE PASSE'**. Vous pouvez réessayer en entrant un autre mot de passe à cinq chiffres, ou si vous n'avez pas enregistré le mot de passe dans ce manuel, et que vous ne vous ne souvenez plus ce celui-ci, vous pouvez utiliser le mot de passe pour rappeler cette procédure. Voir "Procédure de rappel de mot de passe" à la page 28 pour plus d'informations.

Si vous entrez un mot de passe incorrect 5 fois de suite, le projecteur s'éteint automatiquement au bout de quelques secondes.

Procédure de rappel de mot de passe

RAPPEL MOT DE PASSE
Veuillez noter le code de rappel, puis contactez le service à la clientèle de BenQ.
Code de rappel :
12345678
MENU Préc.

1. Maintenez enfoncé le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affiche un code à l'écran.
2. Notez le numéro et éteignez votre projecteur.
3. Contactez le service d'assistance BenQ local pour le déchiffrer. Vous devrez peut-être fournir une preuve d'achat pour garantir que vous êtes autorisé à utiliser le projecteur.

Modification du mot de passe

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** > **Param. de sécurité** > **Modifier MP**.
2. Appuyez sur **MODE/ENTER**. Le message **'SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL'** s'affiche.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
   - S'il est correct, un message **'SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE'** s'affiche.
   - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message **'SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL'** pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **MENU/EXIT** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.

Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi dans ce manuel de manière à pouvoir le retrouver facilement.

Mot de passe : __ __ __ __ __

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
6. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
7. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU/EXIT.**

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, allez dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : Avancée** > **Paramètres de sécurité > Verrou alimentation** après avoir ouvert le menu OSD. Choisissez **Désact.** en appuyant sur ◄/► . Le message **'SAISIE MOT DE PASSE'** s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

i. Si le mot de passe est correct, le menu OSD retourne à la page **Paramètres de sécurité** et **Désact.** est maintenant affiché dans la ligne de **Verrou alimentation**.Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous allumez le projecteur. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.

ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message **'SAISIE MOT DE PASSE'** pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **MENU/EXIT** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.

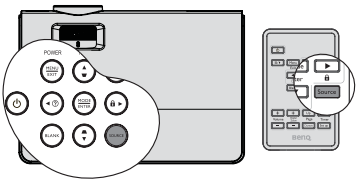
☞ **Bien que la fonction de mot de passe soit désactivée, vous devez conserver le mot de passe à portée de main au cas où vous auriez besoin de réactiver la fonction de mot de passe.**

Changement de signal d'entrée

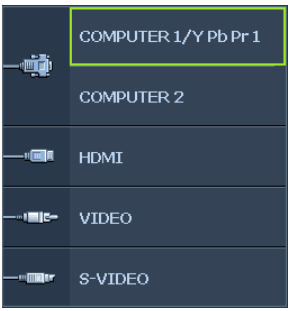
Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un plein écran à la fois.

Assurez-vous que la fonction **Recherche auto rapide** du menu **SOURCE** est réglée sur **Activ.** (ce qui est par défaut pour ce projecteur) si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

Vous pouvez également vous déplacer manuellement parmi les signaux d'entrée disponibles.



1. Appuyez sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez sur ▲ /▼ jusqu'au signal souhaité et appuyez sur **MODE/ENTER**. Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.



- **Lorsque SOURCE est active, la fonction Recherche auto rapide sera automatiquement desactivee jusqu'a ce que vous rallumez le projecteur.**
- **Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée. Les présentations informatiques de données (graphiques), utilisant le plus souvent des images statiques, sont généralement plus lumineuses que la vidéo, qui utilise plutôt des images animées (films).**
- **Le type de signal d'entrée détermine les options disponibles pour le Mode Image. Voir "Sélection d'un mode d'image" à la page 36 pour plus d'informations.**
- **La résolution native de ce projecteur est dans un format 4:3. Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir "Sélection du format" à la page 34 pour plus d'informations.**

Changer l'espace de couleurs

Dans le cas improbable où vous connectez ce projecteur à un lecteur de DVD en utilisant la prise d'entrée **HDMI** du projecteur et que les couleurs de l'image projetée sont bizarres, veuillez changer l'espace colorimétrique.

Pour cela:

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** et appuyez sur ◀ /▶ jusqu'à ce que le menu **SOURCE** soit en surbrillance.
2. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Transfert d'espace colorimétrique** et appuyez sur ◀ /▶ pour choisir le réglage.

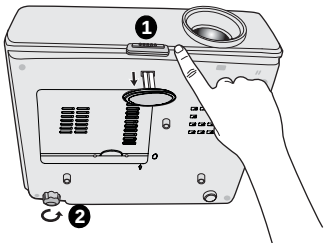
Cette fonction n'est disponible que lorsque la prise d'entree HDMI est utilisee.

Ajustement de l’image projetée

Ajustement de l’angle de projection

Le projecteur est pourvu d’un pied de réglage à dégagement rapide et d’un pied de réglage arrière. Ils permettent de régler la hauteur de l’image et l’angle de projection. Pour régler le projecteur, procédez comme suit :

1. Appuyez sur le bouton à dégagement rapide et soulevez légèrement l’avant du projecteur. Une fois l’image positionnée selon vos besoins, relâchez le bouton à dégagement rapide pour garder le pied dans sa position actuelle.
2. Dévissez le pied de réglage arrière pour ajuster l’angle horizontal.



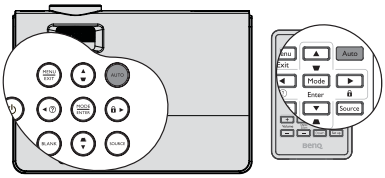
Pour rentrer le pied de réglage, soulevez le projecteur et appuyez sur le bouton à dégagement rapide. Ensuite, reposez lentement le projecteur. Dévissez le pied de réglage arrière dans la direction inverse.

Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l’écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l’image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d’informations.

- **Ne regardez pas directement l’objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.**
- **Soyez vigilant lorsque vous appuyez sur le bouton du pied de réglage, car celui-ci est à proximité de la sortie de la ventilation (air chaud).**

Réglage automatique de l’image

Il peut être nécessaire d’optimiser la qualité de l’image. Pour ce faire, appuyez sur le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande. En 3 secondes, la fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de fréquence et l’horloge pour optimiser la qualité d’image.

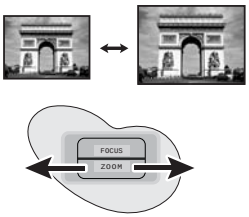


Les informations concernant la source sélectionnée s’affichent dans le coin supérieur gauche de l’écran pendant 3 secondes.

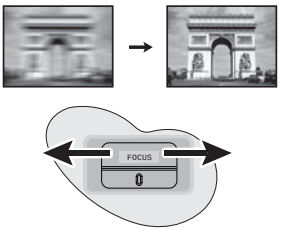
- **Pendant que la fonction AUTO procède aux réglages, l’écran reste vierge.**
- **Cette fonction n’est disponible que lorsqu’un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.**

Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image

1. Réglez la taille de l'image projetée à l'aide de la molette de ZOOM.



2. Ensuite, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de MISE AU POINT.



Correction trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée est sensiblement plus large dans sa partie supérieure ou inférieure. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

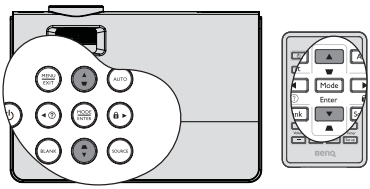
Pour résoudre ce problème sans ajuster directement la hauteur du projecteur, vous pouvez utiliser manuellement **Trapèze auto** ou **Trapèze** en utilisant l'une des méthodes suivantes.

- Utiliser **Trapèze Auto**

Ceci peut corriger le **Trapèze** automatiquement d'une manière optimale.

- Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◄ /► jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Trapèze auto** et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **Désact.** pour désactiver la fonction **Trapèze auto**.
3. Appuyez sur ▼/▲ sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la page de correction trapézoïdale. Appuyez sur ▲ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur ▼ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.



- Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◄ /► jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Trapèze auto** et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **Désact.** pour désactiver la fonction **Trapèze auto**.

Appuyez sur ▲/▲. **Appuyez sur ▼/▼.**

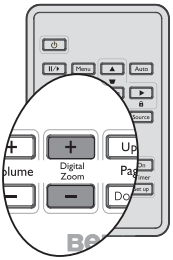
3. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◄ / ► jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
4. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Trapèze** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La page de correction du **Trapèze** s'affiche.
5. Appuyez sur ▲ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image ou appuyez su ▼ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image

Agrandir et rechercher des détails

Si vous souhaitez afficher plus de détails concernant l'image projetée, agrandissez-la. Utilisez les touches de direction pour vous déplacer dans l'image.

- Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur **Zoom +/-** pour afficher la barre de Zoom.
2. Appuyez sur **Zoom +** pour agrandir le centre de l'image. Appuyez sur la touche plusieurs fois jusqu'à ce que la taille d'image corresponde à vos besoins.
3. Appuyez sur les touches de direction (▲, ▼ , ◄ , ►) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image.
4. Pour restaurer l'image à sa taille d'origine, appuyez sur **AUTO**. Vous pouvez également appuyer sur **Zoom -**. Pour la réduire davantage, appuyez de nouveau sur la touche et ce, jusqu'à rétablir sa taille initiale.



- Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◄ / ► jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur ▼ pour choisir **Zoom numérique** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La barre de Zoom s'affiche.
3. Répétez les étapes 2-4 dans la section "Utilisation de la télécommande" ci-dessus. Ou si vous utilisez le tableau de commande du projecteur, passez aux étapes suivantes.
4. Appuyez plusieurs fois sur ▲ sur le projecteur pour agrandir l'image à une taille souhaitée.
5. Pour vous déplacer dans l'image, appuyez sur **MODE/ENTER** pour passer en mode de défilement et appuyez sur les touches de direction (▲, ▼ , ◄ , ►) pour vous déplacer dans l'image.
6. Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur **MODE/ENTER** pour retourner à la fonction de zoom avant/arrière, et appuyez sur **AUTO** pour rétablir l'image sa taille initiale. Vous pouvez également appuyer plusieurs fois sur ▼ jusqu'à rétablir sa taille initiale.

Il n'est possible de se déplacer dans l'image qu'après qu'elle soit agrandie. Vous pouvez encore agrandir l'image lors de la recherche de détails.

Sélection du format

1. Pour aller au mode prédéfini spécial, appuyez sur **MENU/QUITTER** puis appuyez sur ◄/► jusqu'à ce que le menu **AFFICHAGE** soit en surbrillance, puis appuyez sur ◄/► pour activer ou désactiver **Sync 3D**. Lorsque **Sync 3D** est activé, le mode de réglage de l'image sera désactivé.
2. Pour inverser l'image, appuyez sur **MENU/QUITTER** puis appuyez sur ◄/► jusqu'à ce que le menu **AFFICHAGE** soit en surbrillance, puis appuyez sur ◄/► pour activer ou désactiver **Inverser Sync 3D**.
3. Configuration requise pour la 3D:
   - PC : PC avec carte vidéo avec support stéréo (Fonction tampon Quad) et une vitesse de rafraîchissement de 120 MHz.
   - Vidéo : Un lecteur DVD NTSC standard avec une sortie film 60Hz.
   - 55% de la luminosité sera perdue.

☞ **Pour utiliser la fonction 3D, activez en premier le reglage Jouer film en 3D dans vos appareils DVD, dans le menu 3D du disque.**

Sélection du format

Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Pour MP626 et MP670, le format d'image par défaut est 4:3. La plupart des TV analogiques et des ordinateurs sont au format d'image 4:3 ratio, et les TV numériques et les DVD sont habituellement au format 16:9.

Le traitement numérique du signal permet aux périphériques d'affichage numérique tels que ce projecteur d'agrandir l'image et de la mettre à l'échelle de manière dynamique, en lui donnant un format différent de celui du signal d'entrée.

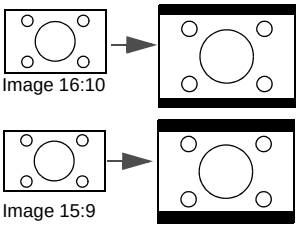
Pour modifier le format de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) :

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◄ /► jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur ▼ pour choisir **Format**.
3. Appuyez plusieurs fois sur ◄/► pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

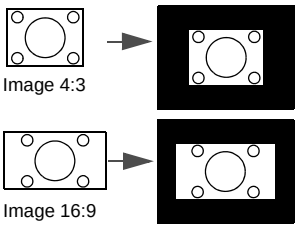
À propos du format

Dans les illustrations ci-dessous, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives. Les menus à l'écran peuvent être affichés sur ces zones noires non utilisées.

1. **Auto**:
   Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas en 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur de l'image.

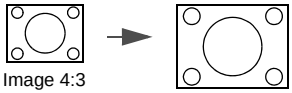


2. **Réel**:
   L'image est projetée selon sa résolution d'origine, et redimensionnée pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez régler le zoom ou éloigner le projecteur de l'écran pour agrandir la taille de l'image. Après avoir effectué ces réglages, il se peut que vous deviez remettre le projecteur au point.

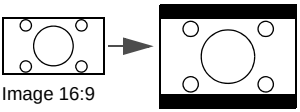


Les menus OSD peuvent être affichés dans les zones noires non utilisées.

3. **4:3**:
   Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



4. **16:9**:
   Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



Optimisation de l'image

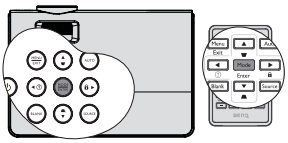
Utilisation de Couleur du support de projection

Lorsque vous projetez sur une surface colorées, telle qu'un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction **Couleur du support de projection** peut aider à corriger la couleur de l'image projetée pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée.

Pour utiliser cette fonction, accédez au menu **AFFICHAGE** > **Couleur du support de projection** et appuyez sur ◀ / ▶ pour sélectionner une couleur la plus proche de la surface de projection. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair**, **Bleu** et **Tableau noir**.

Sélection d'un mode d'image

Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.



Pour sélectionner le mode souhaité, suivez l'une des procédures suivantes.

- Appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur de façon répétée jusqu'à ce que votre mode désiré soit sélectionné.
- Allez au menu **IMAGE > Mode Image** et appuyez sur ◀ / ▶ pour sélectionner un mode désiré.

Modes d'image pour différents types de signaux

Vous avez le choix entre plusieurs modes d'image en fonction du type de signal .

1. **Mode Dynamique** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Présentation (Par défaut)** : Conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est accentuée afin de s'adapte5r aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables.
3. **Mode sRVB** : Permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRVB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.
4. **Mode Cinéma** : Ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).
5. **Mode Util. 1/Mode Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2" à la page 37 pour plus d'informations.

Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2

Vous avez le choix entre deux modes définissables par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part **Mode Util. 1**/**Mode Util. 2**) comme point de départ et personnaliser les paramètres.

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** pour ouvrir le menu à l'écran.
2. Allez au menu **IMAGE** > **Mode Image**.
3. Appuyez sur ◀ ▶ pour sélectionner **Mode Util. 1** à **Mode Util. 2**.
4. Appuyez sur ▼ pour choisir **Mode référence**.

Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode Mode Util. 1 ou Mode Util. 2 est sélectionné dans le sous menu Mode Image.

5. Appuyez sur ◀ / ▶ pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins.
6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur au moyen de ◀ / ▶ . Voir "Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur" ci-dessous pour plus d'informations.
7. Une fois tous les réglages terminés, sélectionnez **Enregistrer param.** et appuyez sur **MODE/ENTER** pour stocker les réglages.
8. Le message de confirmation '**Param. enregistrés**' s'affiche.

Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur

En fonction du type de signal sélectionné, des fonctions définissables par l'utilisateur sont disponibles lorsque le mode **Mode Util. 1** ou **Mode Util. 2** est sélectionné. Vous pouvez ajuster ces fonctions selon vos besoins.

Ajustement de Luminosité

Sélectionnez **Luminosité** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Inversement, plus elle est faible, plus l'image est sombre. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.

Ajustement de Contraste

Sélectionnez **Contraste** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté la **Luminosité**, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.

Ajustement de Couleur

Sélectionnez **Couleur** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.

Ajustement de Teinte

Sélectionnez **Teinte** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.

Ajustement de Netteté

Choisissez **Netteté** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette. Plus la valeur est faible, plus l'image est floue.

Ajustement de Couleur brillante

Choisissez **Couleur brillante** dans le menu **IMAGE** et sélectionnez en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez **Activ.** Si vous n'en avez pas besoin, sélectionnez **Désact.**

Activ. est la sélection par défaut et recommandée pour ce projecteur. Quand **Désact.** est sélectionné, la fonction **Température des Couleurs** n'est pas disponible.

Sélectionnez une Température des Couleurs

Choisissez **Température des Couleurs** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Les options disponibles pour les paramètres de température de couleurs* varient selon le type de signal sélectionné.

1. **T1 :** Avec la température de couleurs la plus élevée, T1 donne à l'image une teinte plus bleutée que les autres réglages.
2. **T2 :** Le blanc des images tire vers le bleu.
3. **T3 :** Préserve la couleur normale des blancs.
4. **T4 :** Le blanc des images tire vers le rouge.

***À propos des températures des couleurs :**

Beaucoup de teintes sont considérées comme des blancs pour une multitude de raisons. La température des couleurs est un moyen courant de représenter la couleur blanche. Une couleur blanche avec une faible température des couleurs semble tirer vers le rouge. Par contre, une couleur blanche dont la température des couleurs est élevée tire davantage vers le bleu.

Gestion couleur 3D

Dans la plupart des installations, la gestion des couleurs ne sera pas nécessaire, telles que dans une salle de classe, une salle de réunion ou dans les situations où les lumières restent allumées, ou lorsque les fenêtres laissent rentrer la lumière dans la pièce.

La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs fournit un ajustement précis des couleurs pour permettre une meilleure reproduction des couleurs, si nécessaire.

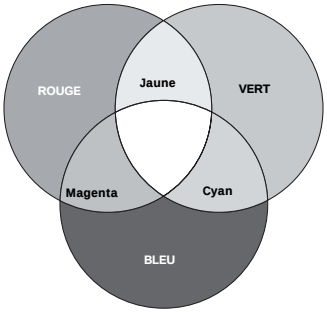
Une gestion des couleurs appropriée ne peut être obtenue que dans des conditions d'affichage contrôlées et reproductibles. Il est nécessaire d'utiliser un colorimètre (appareil de mesure la coloration) et de fournir un groupe d'images source appropriées pour mesurer la reproduction des couleurs. Ces outils ne sont pas fournis avec le projecteur. Cependant, le vendeur de votre projecteur devrait pouvoir vous guider ou éventuellement peut avoir un installateur professionnel expérimenté.

La gestion des couleurs fournit six groupes de couleurs (RGBCMY) à ajuster. Lorsque vous sélectionnez chaque couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.

Si vous acheté un disque de test contenant différents modèles de test des couleurs, il peut être utilisé pour contrôler la présentation des couleurs sur les moniteurs, les téléviseurs, les projecteurs, etc. Vous pouvez projeter une des images du disque sur l'écran et accéder au menu **Gestion couleur 3D** pour effectuer les ajustements.

Pour ajuster les paramètres :

1. Allez au menu **IMAGE** et choisissez **Gestion couleur 3D**.
2. Appuyez sur **MODE/ENTER** et la page **Gestion couleur 3D** s'affiche.
3. Choisissez **Couleur primaire** et appuyez sur ◄ / ► pour sélectionner une couleur parmi Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Magenta et Jaune.
4. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez sur ◄ / ► pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes.
   Veuillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs.
   Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné.
   L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.



5. Appuyez ▼ pour choisir **Saturation** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◄ / ► . Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
   Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.
6. Appuyez ▼ pour choisir **Gain** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◄ / ► . Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres ajustements des couleurs.
8. Assurez-vous d'avoir effectué tous les ajustements souhaités.
9. Appuyez sur **MENU/EXIT** pour quitter et enregistrer les paramètres.

Saturation est la quantité de cette couleur dans une image vidéo. Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; une valeur de « 0 » supprime cette couleur complètement de l'image. Si la saturation est trop élevée, cette couleur sera trop vive et irréaliste.

Réglage du minuteur de présentation

Le minuteur de présentation permet d'indiquer à l'écran la durée d'une présentation afin de vous permettre de mieux gérer votre temps. Suivez les étapes ci-dessous pour utiliser cette fonction :

1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Minuteur de présentation** et appuyez sur **MODE/ENTER** pour afficher la page **Minuteur de présentation**.
2. Appuyez sur ▼ pour choisir **Intervalle du minuteur** et décider l'intervalle du minuteur en appuyant sur ◄ /► . Le délai peut être compris entre 1 et 5 minutes par paliers de 1 minute par paliers de 5 minutes et entre 5 et 240 minutes par paliers de 5 minutes par paliers de 5 minutes.

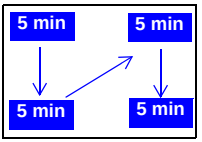
☞ **Si le minuteur est déjà activé, il redémarrera à chaque fois que vous redéfinissez Intervalle du minuteur.**

3. Appuyez sur ▼ pour choisir **Affichage du compteur** et choisissez si vous souhaitez afficher le minuteur à l'écran en appuyant ◄ /► .

Sélection	Description
Toujours	Affiche le minuteur à l'écran pendant toute la durée de la présentation.
1 min/2 min/3 min	Affiche le minuteur à l'écran durant la dernière ou les 2 ou 3 dernières minute(s).
Jamais	Masque le minuteur pendant toute la durée de la présentation.

4. Appuyez sur ▼ pour choisir **Position du minuteur** et définissez la position du minuteur en appuyant sur ◄ /► .

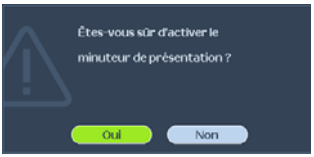
   Coin sup. Gauche → Coin inf. gauche → Coin sup. Droit → Coin inf. Droit



5. Appuyez sur ▼ pour choisir **Mode de calcul du minuteur** et définissez le mode de calcul du minuteur en appuyant sur ◄ /► .

Sélection	Description
Vers l'avant	Avance en augmentant de 0 à l'heure prédéfinie.
Vers l'arrière	Décroit en comptant à rebours de l'heure prédéfinie à 0.

6. Appuyez sur ▼ pour mettre en surbrillance **Rappel sonore** pour sélectionner **Activ.**. Un son d'avertissement retentit 30 secondes avant et à la fin du compte à rebours du **Presentation Timer**.
7. Pour activer le minuteur de présentation, appuyez sur ▼ et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **Activ.** et appuyez sur **MODE/ENTER**.
8. Un message de confirmation s'affiche. Choisissez **Oui** et appuyez **MODE/ENTER** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est activé** » s'afficher à l'écran. Le compte débute dès que le minuteur est activé.



Pour annuler le minuteur, procédez comme suit.

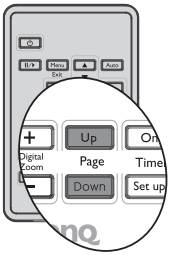
1. Retournez à la page **Minuteur de présentation**.
2. Appuyez sur ▼ et appuyez sur ◄ /► pour choisir **Désact.** et appuyez sur **MODE/ENTER**. Un message de confirmation s'affiche.
3. Choisissez **Oui** et appuyez **MODE/ENTER** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est désactivé** » s'affichera à l'écran.

Opérations de mise en page distante

Connectez le projecteur à votre PC ou notebook avec un câble USB avant d'utiliser la fonction de mise en page. Voir "Connexion à un ordinateur" à la page 18 pour plus d'informations.

Vous pouvez utiliser votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) qui répond aux commandes page précédente/suivante (comme Microsoft PowerPoint) en appuyant sur **PAGE ▲/▼** sur la télécommande.

Si la fonction de mise en page distante ne fonctionne pas, vérifiez si la connexion USB est correctement établie et si le pilote de la souris sur l'ordinateur est mis à jour à la dernière version.

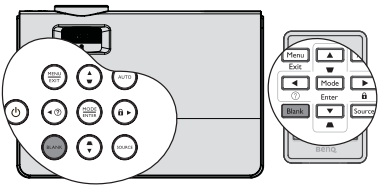


La fonction de mise en page distante ne peut fonctionner avec Microsoft® Windows® Système d'exploitation Windows 98.

Windows® Windows XP ou systèmes d'exploitations supérieurs recommandés.

Masquage de l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez utiliser **BLANK** sur le projecteur ou la télécommande pour masquer l'image à l'écran. Pour restaurer l'image, appuyez sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande. Lorsque l'image est masquée, le message « **BLANK** » s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran.



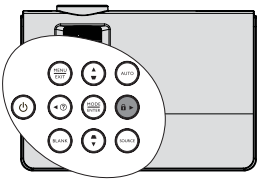
Vous pouvez définir un délai dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Minuteur d'inactivité** pour permettre au projecteur de renvoyer l'image automatiquement après une période pendant laquelle aucune action n'est effectuée sur l'écran vide.

Peu importe si **Minuteur d'inactivité** est activé ou désactivé, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche excepté **PAGE ▲/▼** , **ENTRÉE** sur la télécommande ou **ENTRÉE** sur le projecteur pour restaurer l'image.

⚠ • **Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.**

Touches de contrôle du verrouillage

Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque **Verr. touches panneau** est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de **POWER**.



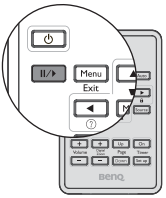
1. Appuyez sur ► / 🔒 sur le projecteur ou allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base>Verr. touches panneau** , et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur ◄ / ► sur le projecteur ou la télécommande.
2. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez **Oui** pour confirmer.

Pour libérer le verrouillage des touches du panneau, appuyez sur ► / 🔒 et maintenez-la enfoncé pendant 3 secondes sur le projecteur.

Vous pouvez également utiliser la télécommande pour accéder à **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Verr. touches panneau** et appuyer sur ◄ / ► pour sélectionner **Désact.**

- **Lorsque le verrouillage des touches du panneau est activé, les touches de la télécommande peuvent toujours être utilisées.**
- **Si vous appuyez POWER pour éteindre le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.**

Arrêt sur image



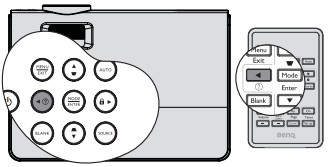
Appuyez sur II/▸ sur la télécommande pour figer l'image. Le mot « **FREEZE** » s'affiche alors dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour annuler la fonction, appuyez sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande.

Même si l'image est figée à l'écran, la lecture des images se poursuit sur le magnétoscope ou autre appareil. Si les appareils connectés ont une sortie audio active, vous entendez toujours le son même lorsque l'image est figée.

Utilisation de la fonction FAQ

Le menu **INFORMATIONS** contient des solutions possibles aux problèmes rencontrés par les utilisateurs au sujet de la qualité, de l'installation, du fonctionnement de fonctionnalités spécifiques et de l'entretien.

Pour obtenir les informations de la FAQ :



1. Appuyez sur ◄ / ? sur le projecteur ou appuyez sur **MENU/EXIT** pour ouvrir le menu OSD et appuyez sur ◄ / ► pour mettre le menu **INFORMATIONS** en surbrillance.
2. Appuyez sur ▼ pour choisir **FAQ - Image et installation** ou **FAQ - Fonctions et service** selon les informations que vous voulez savoir.
3. Appuyez sur **MODE/ENTER**.
4. Appuyez sur ▲ / ▼ jusqu'à la sélection du problème et appuyez sur **MODE/ENTER** pour des solutions possibles.
5. Appuyez sur **MENU/EXIT** pour quitter le menu à l'écran.

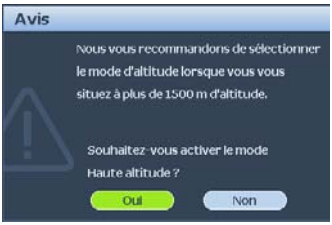
Fonctionnement en altitude

Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température entre 5°C et 23°C.

⚠ **N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température est entre 5°C et 28°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.**

Pour activer le **Mode Haute altitude** :

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◄ / ► jusqu'à la sélection du menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée**.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Mode Haute altitude** et appuyez sur ◄ / ► pour sélectionner **Activ.**. Un message de confirmation s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **MODE/ ENTER**.


Avis
Nous vous recommandons de sélectionner le mode d'altitude lorsque vous vous situez à plus de 1500 m d'altitude.
Souhaitez-vous activer le mode Haute altitude ?
Oui
Non

Si vous sélectionnez le «**Mode Haute altitude**», le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.

Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.

Réglage du son

Le réglage du son effectué ci-dessous aura un effet sur les haut-parleurs du projecteur. Vérifiez que vous avez effectué une connexion correcte à l'entrée audio du projecteur. Voir "Connexion" à la page 18 pour la manière de connecter l'entrée audio

SOURCE D'ENTRÉE		ENTRÉE AUDIO	SORTIE AUDIO
D-Sub-15	RVB	mini-prise	mini-prise
	Composantes	RCA	mini-prise
HDMI		HDMI	mini-prise
VIDEO		RCA	mini-prise
S-VIDEO		RCA	mini-prise

Désactiver le son

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** et appuyez sur ◄ /► jusqu'à ce que le menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** soit en surbrillance.
2. Appuyez sur ▼ pour mettre en surbrillance **Paramètres Audio** et appuyez sur **ENTRÉE**.
   La page **Audio Settings** s'affiche.
3. Mettre en surbrillance **Muet** et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **Activ.**.
4. Pour rétablir le son, répétez les étapes 1-3 et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **Désact.**.

Réglage du niveau sonore

Pour régler le niveau sonore,

1. Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
2. Appuyez sur ▼ pour mettre en surbrillance **Volume** et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner un niveau sonore désiré.

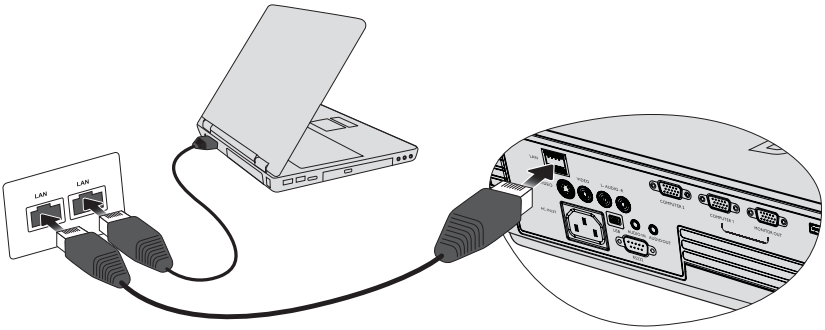
Désactiver la sonnerie Activ./Désact.

1. Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
2. Appuyez sur ▼ pour mettre en surbrillance **Sonnerie de Activ./Désact.** et appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **Désact.**.

⚠ **La seule manière de modifier la sonnerie de Activ./Désact. est de paramétrer Activ. ou Désact. ici. Paramétrer le son sur muet ou changer le niveau sonore affectera la sonnerie de Activ./ Désact..**

Controler le projecteur via un reseau local LAN

Paramètres de contrôle réseau vous permet de contrôler le projecteur à partir d'un ordinateur en utilisant un navigateur Web, lorsque l'ordinateur et le projecteur sont connectés au même
réseau local.



Configuration des Paramètres de contrôle réseau

Si vous utilisez un environnement DHCP :

1. Prenez un câble RJ45 et branchez une extrémité sur la prise d'entrée RJ45 LAN du projecteur et l'autre extrémité sur le port RJ45.
2. Appuyez sur **MENU/QUITTER** puis appuyez sur ◄ /► pour aller sur le menu **CONFIG. SYSTÈME : Avancée**.
3. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Paramètres de contrôle réseau** et appuyez sur **MODE/ ENTRER**. La page **Paramètres de contrôle réseau** s'affiche.
4. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Contrôlé par** puis appuyez sur ◄ /► pour sélectionner **RJ45**.

5. Appuyez sur ▼ pour aller sur **DHCP** puis appuyez sur ◄ /► pour choisir **Activ.**
6. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Appliquer** puis appuyez sur **MODE/ENTRER**.
7. Retournez à la page **Paramètres de contrôle réseau**. Les paramètres **Adresse IP du projecteur**, **Masque de sous-réseau**, **Passerelle par défaut** et **Serveur DNS** s'afficheront. Veuillez copier l'adresse IP affichée dans la ligne **Adresse IP du projecteur**.

☞ **Si l'adresse IP du projecteur ne s'affiche pas, contactez votre administrateur ITS.**

Si vous n'utilisez pas un environnement DHCP :

1. Répétez les étapes 1 à 4 ci-dessus.
2. Le projecteur restaurera la dernière configuration IP dans **Paramètres de contrôle réseau**. (*1)

3. Appuyez sur ▼ pour aller sur **DHCP** puis appuyez sur ◄ / ► pour choisir **Désact.**.
4. Contactez votre administrateur ITS pour plus d'informations sur les réglages des paramètres **Adresse IP du projecteur**, **Masque de sous-réseau**, **Passerelle par défaut** et **Serveur DNS**.
5. Appuyez sur ▼ pour sélectionner le paramètre que vous voulez modifier et appuyez sur **MODE/ENTRER**.
6. Appuyez sur ◄ / ► pour déplacer le curseur et appuyez sur ◄ / ► pour entrer la valeur.
7. Pour enregistrer les réglages, appuyez sur **MODE/ENTRER**. Si vous ne souhaitez pas enregistrer les réglages, appuyez sur **MENU/QUITTER**.
8. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Appliquer** puis appuyez sur **MODE/ENTRER**.

***1: Si vous voulez annuler immediatement cette operation, appuyez sur la touche Menu.**

Contrôler le projecteur à distance en utilisant un navigateur Web

Une fois que vous avez entré l'adresse IP du projecteur et que le projecteur est en mode veille, vous pouvez utiliser un ordinateur connecté au même réseau local pour contrôler le projecteur.

1. Entrez l'adresse du projecteur dans la barre d'adresse de votre navigateur et cliquez sur ALLER.

2. La page d'opération réseau à distance s'affiche. Cette page vous permet d'utiliser le projecteur comme si vous utilisez la télécommande ou le panneau de contrôle du projecteur.

i. Ces boutons ont les mêmes fonctions que celles du menu OSD ou de la télécommande. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 et "Télécommande" à la page 11 pour plus de détails.

Le bouton Menu peut etre utilise pour retourner au menu OSD precedent, quitter et enregistrer les reglages du menu.

ii. Pour changer la source, cliquez sur le signal désiré.

La page des outils vous permet de gérer le projecteur, régler les paramètres de contrôle réseau et de sécuriser l'accès à distance de ce projecteur.

i. Vous pouvez donner un nom au projecteur, enregistrer son emplacement et la personne qui en est responsable.

ii. Vous pouvez régler les Paramètres de contrôle réseau.

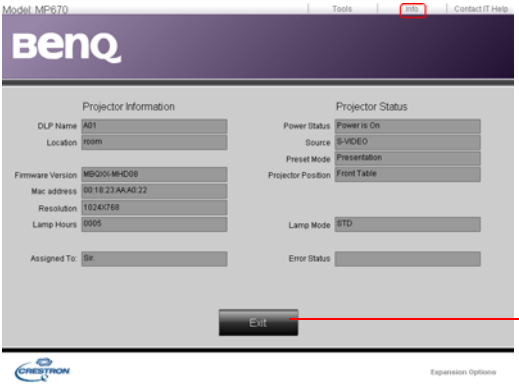
iii. Une fois les réglages terminés, l'utilisation à distance sur le réseau de ce projecteur sera protégée par un mot de passe.

iv. Une fois les réglages terminés, la page des outils sera protégée par un mot de passe.

Lorsque vous avez fini de faire les reglages, appuyez sur le bouton Envoyer et les donnees seront enregistrees dans le projecteur.

v. Appuyez sur **Quitter** pour retourner à la page d'utilisation à distance sur le réseau.

La page affiche les informations et l'état de ce projecteur.



Appuyez sur **Quitter** pour retourner a la page d'utilisation a distance sur le reseau.

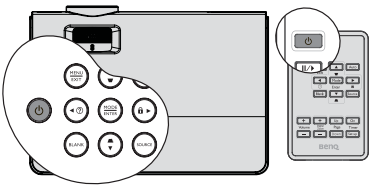
Pour plus d'informations, visitez http://www.crestron.com. Si vous êtes un administrateur IT et que vous voulez gérer plusieurs appareils en même temps avec une seule interface, vous pouvez télécharger Crestron Roomview sur www.crestron.com/getroomview.

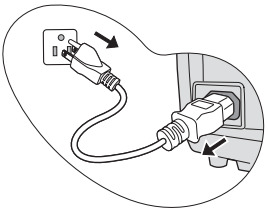
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

Les menus à l'écran peuvent être paramétrés selon vos besoins. Les paramètres suivants n'affectent en aucun cas les paramètres de projection, le fonctionnement ou les performances du projecteur.

- **Durée aff. des menus** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Réglages des menus** détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. Ce temps d'attente est compris entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes). Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner le délai qui convient.
- **Position des menus** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Réglages des menus** détermine la position du menu à l'écran dans cinq emplacements. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner la position qui convient.
- **Langue** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** détermine la langue des menus à l'écran. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner la langue qui convient.
- **Écran d'accueil** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** sélectionne le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner un écran.

Arrêt du projecteur





1. Appuyez sur ⏻ **POWER** et un message de confirmation s'affiche.
   Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
   Si vous voulez annuler le message, appuyez sur une quelconque touche excepté **PAGE** ▲ / ▼ de la télécommande.
2. Appuyez une seconde fois sur le bouton ⏻ **POWER**. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en orange, la lampe s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.
3. Une fois le processus de refroidissement terminé, le **POWER (Voyant de l'alimentation)** est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent.
4. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps.

- **Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.**
- **Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction Refroidissement rapide. Voir "Refroidissement rapide" à la page 56 pour plus d'informations.**
- **Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau sur POWER pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le POWER (Voyant de l'alimentation) devenu orange.**

Utilisation des menus

Système de menus

Notez que les menus à l'écran varient en fonction du type de signal sélectionné.

Menu principal	Sous-menu		Options
1. AFFICHAGE	**Couleur du support de projection**		**Désact.**/Jaune clair/Rose/Vert clair/Bleu/Tableau noir
	Format		**Auto**/Réel/4:3/16:9
	Trapeze auto		**Activ.**/Désact.
	Trapèze		
	Position		
	Phase		
	Taille H		
	Zoom numérique		
	Sync 3D		Activ./**Désact.**
	Inverser sync 3D		**Desactiver**/Inverser
2. IMAGE	**Mode Image**		Dynamique/**Présentation**/sRVB/CinémaMode Util. 1/Mode Util. 2
	Mode référence		**Dynamique**/Présentation/sRVB/Cinéma
	Luminosité		
	Contraste		
	Couleur		
	Teinte		
	Netteté		
	Couleur brillante		**Activ.**/Désact.
	Température des Couleurs		**T1**/T2/T3/T4
	Gestion couleur 3D	**Couleur primaire**	R/V/B/C/M/J
		Nuance	
		Saturation	
		Gain	
	Enregistrer param.		
3. SOURCE	**Recherche auto rapide**		**Activ.**/Désact.
	Conversion d'espace de couleurs		**Auto**/RVB/SDTV/HDTV

6. INFORMATIONS	**FAQ - Image et installation**		
	FAQ - Fonctions et service		
	État système actuel		• **Source** • **Mode Image** • **Résolution** • **Système de couleurs** • **Équivalent heure lampe** • **Version micrologiciel**

4. CONFIG. SYSTÈME: de base	**Minuteur de présentation**	**Intervalle du minuteur**	1 à 240 minutes
		Affichage du compteur	**Toujours**/1 min/2 min/3 min/ Jamais
		Position du minuteur	**Coin sup. Gauche**/Coin inf. gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit
		Mode de calcul du minuteur	**Vers l'arrière**/Vers l'avant
		Rappel sonore	**Activ./Désact.**
		Activ./Désact.	
	Langue		**ENGLISH**/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ ไปรุษณย์/ Polski/ Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ български/ Suomi
	Position du projecteur		**Sol avant**/Sol arrière/Plafond arr./Plafond avant
	Réglages des menus	**Durée aff. des menus**	5 sec/10 sec/**15 sec**/20 sec/ 25 sec/30 sec
		Position des menus	**Centre**/Coin sup. Gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/Coin inf. Gauche
	Alim. auto. désact.		**Désactiver**/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Minuteur d'inactivité		**Désactiver**/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Verr. touches panneau		Activ./**Désact.**
	Minuteur		**Désactiver**/30 min/1 h/2 hr/3 h/ 4 h/8 h/12 h
	Écran d'accueil		**BenQ**/Noir/Bleu

5. CONFIG. SYSTÈME: avancée	**Refroidissement rapide**		Désact./**Activ.**
	Mode Haute altitude		**Désact.**/Activ.
	Paramètres audio	Muet	**Désact.**/Activ.
		Volume	Plage : 0 ~ 10
		Allumer/Eteindre	Désact./**Activ.**
		Sonnerie	
	Param. lampe	**Mode lampe**	**Normal**/Économique
		Réinit. compteur lampe	
		Équivalent heure lampe	
	Param. de sécurité	**Modifier MP**	
		Verrou alimentation	**Désact.**/Activ.
	Débit en bauds		9600/19200/38400/57600/ **115200**
	Motif de test		**Désact.**/Activ.
	Sous-titrage	Activer Ss-tit codé	**Désact.**/Activ.
		Version SS-tit	**CC1**/CC2/CC3/CC4
	Sortie veille moniteur		**Désact.**/Activ.
	Paramètres de contrôle réseau	Contrôlé par	**RS232**/RJ45
		Etat Réseau	Etat Réseau
			DHCP
			Adresse IP du projecteur
			Masque de sous-réseau
			Passerelle par défaut
			DNS
			Appliquer
	Rétablir tous les param.		

Notez que les options des menus sont disponibles lorsque le projecteur détecte au moins un signal valide. S'il n'y a pas d'équipement connecté au projecteur ou qu'aucun signal n'est détecté, seules certaines options sont accessibles.

Les valeurs par défaut données dans ce manuel, particulièrement à la page 50-57, servent de référence seulement. Elles peuvent varier d'un projecteur à l'autre du fait de l'amélioration continue des produits.

Description de chaque menu

	FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
1. Menu AFFICHAGE	**Couleur du support de projection** (**Désact.**)	Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir "Utilisation de Couleur du support de projection" à la page 36 pour plus d'informations.
	Format (**Auto**)	Quatre options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Voir "Sélection du format" à la page 34 pour plus d'informations.
	Trapèze auto (**Activ.**)	Corrige automatiquement les déformations trapézoïdales de l'image. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus de détails.
	Trapèze (0)	Corrige manuellement les déformations trapézoïdales de l'image. Voir "Correction trapézoïdale" à la page 32 pour plus d'informations.
	Position (0)	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) a été sélectionné.
	Phase (dépend du signal d'entrée sélectionné)	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) a été sélectionné.
	Taille H (selon le signal sélectionné)	Règle la largeur horizontale de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) a été sélectionné.
	Zoom numérique (1.0X)	Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir "Agrandir et rechercher des détails" à la page 33 pour plus d'informations.
	Sync 3D (**Désact.**)	Active la fonction 3D.
	Inversion sync 3D (**Disable**)	Inverse la sync 3D.

2. Menu IMAGE	**Mode Image** (Présentation)	Les modes d'image prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir "Sélection d'un mode d'image" à la page 36 pour plus d'informations.
	Mode référence (Dynamique)	Sélectionne un mode d'image adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et règle l'image en fonction des sélections répertoriées un peu plus bas sur la même page. Voir "Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2" à la page 37 pour plus d'informations.
	Luminosité (50)	Règle la luminosité de l'image. Voir "Ajustement de Luminosité" à la page 37 pour plus d'informations.
	Contraste (0)	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir "Ajustement de Contraste" à la page 37 pour plus d'informations.
	Couleur (0)	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Voir "Ajustement de Couleur" à la page 38 pour plus d'informations. ☞ **La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.**
	Teinte (0)	Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir "Ajustement de Teinte" à la page 38 pour plus d'informations. ☞ **La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.**
	Netteté (15)	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir "Ajustement de Netteté" à la page 38 pour plus d'informations. ☞ **La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.**
	Couleur brillante (**Activ.**)	Ajuste le niveau de blanc tout en conservant la présentation correcte des couleurs. Voir "Ajustement de Couleur brillante" à la page 38 pour plus d'informations.
	Température des Couleurs	Voir "Sélectionnez une Température des Couleurs" à la page 38 pour plus d'informations.
	Gestion couleur 3D	Voir "Gestion couleur 3D" à la page 39 pour plus d'informations.
	Enregistrer param.	Enregistre les paramètres pour le mode **Mode Util. 1** ou **Mode Util. 2**.
3. Menu SOURCE	**Recherche auto rapide** (**Activ.**)	Voir "Changement de signal d'entrée" à la page 30 pour plus d'informations.
	Conversion d'espace de couleurs (Détection auto par la source HDMI)	Ne marche qu'avec une source d'entrée HDMI.

	FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
4. Menu CONFIG. SYSTÈME: de base	**Minuteur de présentation** (Désact.)	Permet de rappeler au présentateur la durée de la présentation afin qu'il puisse la respecter. Voir "Réglage du minuteur de présentation" à la page 40 pour plus d'informations. **Intervalle du minuteur (15 min.)** Définit une durée souhaitée pour la présentation. **Affichage du compteur (Toujours)** Définit si le minuteur est affiché ou non à l'écran. **Position du minuteur (Coin sup. Gauche)** Définit l'emplacement où le minuteur s'affiche à l'écran. **Mode de calcul du minuteur (Vers l'arrière)** Définit le sens dans lequel le temps est compté.
	Langue	Règle la langue des menus à l'écran. Voir "Utilisation des menus" à la page 26 pour plus d'informations.
	Position du projecteur (Sol avant)	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir "Choosing a location" à la page 14 pour plus d'informations.
	Réglages des menus	**Durée aff. des menus (15 sec)** Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes). **Position des menus (Centre)** Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.
	Alim. auto. désact. (Désactiver)	Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir "Paramètre Alim. auto. désact." à la page 59 pour plus d'informations.
	Minuteur d'inactivité (Désactiver)	Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Durée inact. est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Voir "Masquage de l'image" à la page 41 pour plus d'informations.
	Verr. touches panneau (Désact.)	Désactive ou active toutes les fonctions des touches du tableau, à l'exception de ⏻POWER sur le projecteur et des touches sur la télécommande. Voir "Touches de contrôle du verrouillage" à la page 42 pour plus d'informations.
	Minuteur (Désactiver)	Règle le minuteur d'arrêt auto. Le minuteur peut être réglé avec une valeur entre 30 minutes et 12 heures.
	Écran d'accueil (logo BenQ)	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois options sont disponibles : Logo BenQ, écran Noir ou écran Bleu.

Refroidissement rapide (Activ.)	La sélection de **Activ.** active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de quelques secondes. ☞ **Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après le processus de refroidissement rapide, il peut ne pas se rallumer normalement et refera tourner les ventilateurs.**
Mode Haute altitude (Désact.)	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir "Fonctionnement en altitude" à la page 43 pour plus d'informations.
Paramètre Audio	Mute (Désact.) Volume (5) Sonnerie de Activ./Désact. (Activ.) Voir "Réglage du son" à la page 44 pour plus d'informations.
Param. lampe	Mode lampe (Normal) Voir "Régler Mode lampe en Économique" à la page 59 pour plus d'informations. Réinit. compteur lampe Voir "Réinitialiser le compteur de la lampe" à la page 63 pour plus d'informations. Équivalent heure lampe Voir "Familiarisation avec les heures de la lampe" à la page 59 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.
Param. de sécurité	Modifier MP Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Voir "Utilisation de la fonction de mot de passe" à la page 27 pour plus d'informations. Verrou alimentation (Désact.)
Débit en bauds (115200)	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
Motif de test (Désact.)	La sélection de **Activ.** active la fonction et le projecteur affiche le motif grille de test. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Sous-titrage (SS-T1)	Choisissez **Activ.** pour activer la fonction. Le texte du sous-titrage s'affichera s'il est disponible. ☞ **Le sous-titrage sera automatiquement désactivé lorsque le rapport d'aspect est changé sur 16:9 ou arrière.**
Sortie veille moniteur (Désact.)	Choisissez **Activ.** pour activer la fonction. Le projecteur peut envoyer un signal VGA lorsqu'il est en mode veille et que les prises **ORDINATEUR 1** et **SORTIE MONITEUR** sont correctement connectées à des appareils. Voir "Connexion d'un moniteur" à la page 19 pour plus d'infos sur les connexions. ☞ **L'activation de cette fonction augmentera légèrement la consommation électrique en veille.**
Paramètres de contrôle réseau	Pour configurer la mise en réseau et la gestion à distance du projecteur. Voir "Controler le projecteur via un reseau local LAN" à la page 45" pour plus de détails.
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut. ☞ **Les paramètres suivants sont conservés : Position, Phase, Taille H, Mode Util. 1, Mode Util. 2, Langue, Position du projecteur, Mode Haute altitude, Param. de sécurité., Débit en bauds, Paramètres de contrôle réseau.**

	FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
6. Menu INFORMATIONS	**FAQ - Image et installation**	Présente des suggestions de résolution des problèmes que vous pouvez rencontrer.
	FAQ - Fonctions et service	
	État système actuel	Source Indique la source actuelle du signal. Mode Image Indique le mode sélectionné dans le menu **IMAGE**. Résolution Indique la résolution native du signal d'entrée. Système de couleurs Indique le format du système vidéo : NTSC, PAL, SECAM ou RVB. Version micrologiciel Affiche la version du micrologiciel du projecteur.

☞ **Le menu INFORMATION vous montre l'état de fonctionnement actuel du projecteur.**

Entretien

Entretien du projecteur

Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. La seule chose à laquelle vous devez veiller est la propreté de la lentille.

La lampe est la seule pièce de votre projecteur que vous pouvez retirer. Contactez votre revendeur si d'autres pièces doivent être remplacées.

Nettoyage de la lentille

Nettoyez la lentille dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse.

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si la lentille est sale, utilisez du papier lentille ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour lentille et frottez légèrement la surface.

⚠ **N'utilisez jamais des éponges abrasives, des produits alcalins/acides, une éponge en métal ou des solvants inflammables comme du benzène, des diluants ou des insecticides. L'utilisation de ces types de produit ou un contact prolongé avec du caoutchouc et du vinyl peut endommager la surface du projecteur et le fini du boîtier.**

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à "Arrêt du projecteur" à la page 49, puis débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon doux et sans peluches.
- Pour ôter les tâches tenaces, humidifiez un chiffon doux à l'aide d'eau et d'un détergent au pH neutre. Ensuite, frottez le boîtier.

⚠ **À éviter : cire, alcool, benzène, dissolvant ou tout autre détergent chimique. Ces produits pourraient endommager le boîtier.**

Entreposage du projecteur

Si vous devez entreposer votre projecteur pour une longue durée, veuillez suivre les instructions ci-dessous :

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à "Caractéristiques" à la page 66 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

Pour le transport du projecteur, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine ou un emballage équivalent. Lorsque vous portez vous-même le projecteur, veuillez utiliser le boîte d'origine ou une mallette de transport souple appropriée.

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

Lorsque le projecteur fonctionne, la durée d'utilisation de la lampe (en heures) est calculée automatiquement par le compteur horaire intégré. La méthode de calcul de l'équivalent heures lampe est la suivante :

(Équivalent) heures lampe totales
= 1 (heures d'utilisation en mode économique) +
4/2,5 pour le MP626 | 4/3 pour le MP670 (heures d'utilisation en mode normal)

Voir "Régler Mode lampe en Économique" ci-dessous pour plus d'informations sur le mode Économique.

En mode **Économique**, les heures lampe correspondent aux 3/4 du mode **Normal**. Autrement dit, utiliser le projecteur en mode **Économique** augmente de 1/3 la durée de vie de la lampe.

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Param. lampe** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La page **Param. lampe** s'affiche.
3. Les informations **Équivalent heure lampe** s'afficheront sur le menu.
4. Pour quitter le menu, appuyez sur **MENU/EXIT**.

Vous pouvez également obtenir les informations d'heures de la lampe sur le menu **INFORMATIONS**.

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable qui habituellement peut durer jusqu'à 3500 à 4000 heures avec une utilisation appropriée. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu à l'écran.

Régler Mode lampe en Économique

L'utilisation du mode **Économique** réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 20%. Lorsque le mode **Économique** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.

Régler le projecteur en mode **Économique** étend également la durée de fonctionnement de la lampe. Pour régler le mode **Économique**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** > **Param. lampe** > **Mode lampe** et appuyez sur ◀/▶.

Paramètre Alim. auto. désact.

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucune source d'entrée n'est détectée après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe.

Pour régler le mode **Alim. auto. désact.**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Alim. auto. désact.** et appuyez sur ◀/▶. Le délai peut être compris entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes). Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

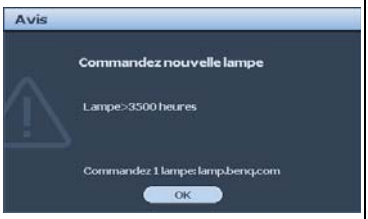
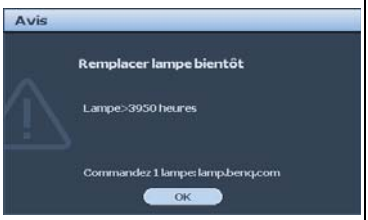
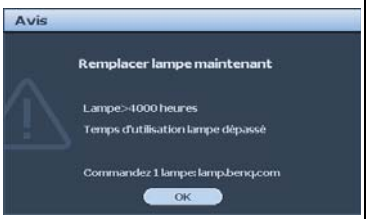
Quand remplacer la lampe

Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, installez une nouvelle lampe ou consultez votre revendeur. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.

Visitez http://lamp.benq.com pour une lampe de remplacement.

⚠ **Lorsque la lampe est trop chaude, le LAMP (Voyant de la lampe) et le TEMP (voyant d'avertissement de surchauffe) s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir "Voyants" à la page 64 pour plus d'informations.**

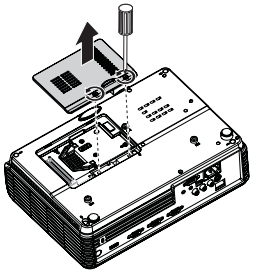
Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

État	Message
La lampe a déjà fonctionné pendant 3500 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode **Économique** (voir "Régler Mode lampe en Économique" à la page 59), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 3950 heures apparaisse.	
La lampe a déjà fonctionné pendant 3950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.	
La lampe a déjà fonctionné pendant 4000 heures. Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Si la lampe n'a pas été remplacée avant, vous devez le faire après 4000 heures d'utilisation.	
La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.	

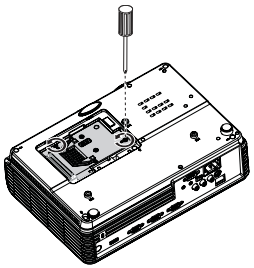
Remplacement de la lampe

- **Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous du connecteur de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait d'une lampe cassée.**
- **Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- **Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- **Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe.**
- **Pour éviter de vous blesser les doigts et/ou de détériorer la qualité de l'image en touchant la lentille, évitez de toucher le compartiment vide une fois la lampe retirée.**
- **Cette lampe contient du mercure. Mettez la lampe au rebut conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.**
- **Pour assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé que vous achetiez une lampe de projecteur BenQ pour remplacer la lampe.**

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Dévissez les deux vis de fixation du couvercle du compartiment de la lampe.

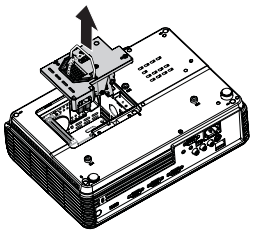


3. Retirez le couvercle de la lampe.
4. Dévissez les deux vis de fixation de la lampe.



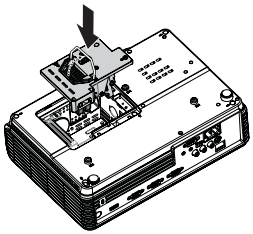
- **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**
- **N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.**

5. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



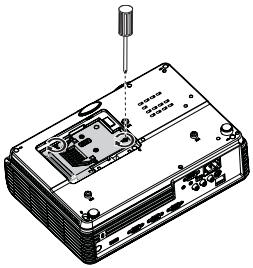
⚠
- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**
- **Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.**
- **N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après avoir retiré la lampe. Vous risqueriez de toucher des composants optiques du boîtier et du même coup de provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.**

6. Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle tient bien dans le projecteur.



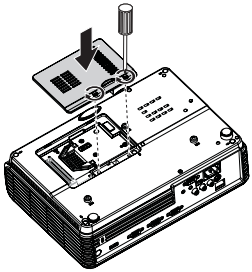
⚠
- **Assurez-vous que les connecteurs sont alignés.**
- **Si vous rencontrez de la résistance, soulevez la lampe et recommencez.**

7. Serrez la vis qui tient la lampe en place.
8. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.



⚠
- **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**
- **Ne serrez pas la vis excessivement.**

9. Replacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.

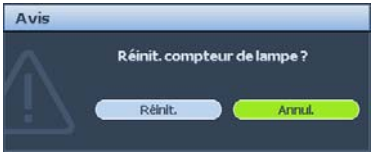


10. Redémarrez le projecteur.

⚠ **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**

Réinitialiser le compteur de la lampe

11. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** > **Param. lampe**. Appuyez sur**MODE/ENTER**. La page **Param. lampe** s'affiche. Appuyez ▼ pour sélectionner **Réinit. compteur lampe** et appuyez **MODE/ENTER** Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaiter réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **MODE/ENTER**. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à '0'.



⚠ **Ne le réinitialisez pas si la lampe n'est pas nouvelle ou si elle n'a pas été remplacée; cela présente des risques de dommages.**

Voyants

Voyant			État et description
POWER	**TEMP**	**Lampe**	
Événements - alimentation			
Orange	**Désact.**	**Désact.**	Mode veille.
Vert Clignotant	**Désact.**	**Désact.**	Mise en marche.
Vert	**Désact.**	**Désact.**	Fonctionnement normal.
Orange Clignotant	**Désact.**	**Désact.**	Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
Événements - lampe			
Orange Clignotant	**Désact.**	**Rouge**	Une nouvelle tentative d'allumage de la lampe s'effectuer à nouveau si la lampe ne s'allume pas au démarrage.
Désact.	**Désact.**	**Rouge**	1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. **Ou** 2. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements thermiques			
Désact.	**Rouge**	**Désact.**	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Désact.	**Rouge**	**Rouge**	
Désact.	**Rouge**	**Vert**	
Désact.	**Rouge**	**Orange**	
Rouge	**Rouge**	**Rouge**	
Rouge	**Rouge**	**Vert**	
Rouge	**Rouge**	**Orange**	
Vert	**Rouge**	**Rouge**	
Vert	**Rouge**	**Vert**	
Événement du système			
Désact.	**Vert**	**Rouge**	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Désact.	**Vert**	**Vert**	
Désact.	**Vert**	**Orange**	

Dépannage

ⓘ Le projecteur ne s'allume pas.

Origine	Solution
Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Insérez le cordon d'alimentation dans la prise CA située à l'arrière du projecteur et branchez-le sur la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

ⓘ Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement au signal d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande.

ⓘ Image brouillée

Origine	Solution
L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la molette correspondante.
Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur de l'appareil.

ⓘ La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La pile est usée.	Remplacez-la.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 7 mètres du projecteur.

ⓘ Le mot de passe est incorrect

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Veuillez voir "Procédure de rappel de mot de passe" à la page 28 pour plus d'informations.

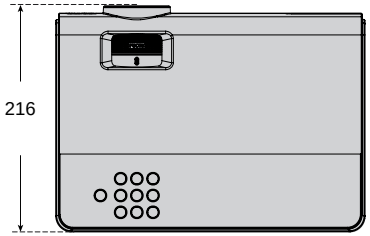
Caractéristiques
Caractéristiques du projecteur

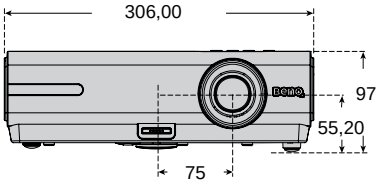
Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Général		
Nom de produit	Projecteur numérique	
Nom de modèle	MP626	MP670
Caractéristiques optiques		
Résolution	1024 x 768 XGA	
Système d'affichage	1-CHIP DMD	
Ouverture (nombre F)	F = 2,52 à 2,73, f = 21,8 à 24 mm	
Lampe	Lampe 180 W	Lampe 230 W
Caractéristiques électriques		
Alimentation	100 à 240 V CA, 50 à 60 Hz (Automatique)	
Consommation	245W (Max)/ <1W (Veille)	310W (Max)/ <1W (Veille)
Caractéristiques mécaniques		
Dimensions	306 mm (L) x 97 mm (H) x 216 mm (P)	
Poids	6,05 Kg (2,75 livres)	
Prise d'entrée		
Entrée ordinateur		
Entrée RVB	2 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)	
Entrée signal vidéo		
HDMI	Type de vis x 1 (V1.3)	
S-VIDEO	1 port mini DIN à 4 broches	
VIDEO	1 prise RCA	
Entrée de signal SD/ HDTV	Analogique – D-Sub <–> 3 prises RCA composantes (via ORDINATEUR 1)	
Entrée audio	Prise mini x1, prise RCA x 2	
Terminaux de sortie		
Sortie moniteur	1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)	
Sortie audio	Prise mini x 1	
Haut-parleur	Haut-parleur mono 10W	
Prise de contrôle		
USB	Type mini B	
Contrôle série RS-232	1 à 9 broches	
Contrôle réseau	RJ-45 x 1	
Caractéristiques environnementales		
Température de fonctionnement	5°C à 35°C, au niveau de la mer	
Humidité relative en fonctionnement	10% à 85% (sans condensation)	
Altitude de fonctionnement	• 0 à 1499 m, de 5°C à 28°C • De 1500 à 3000 m à 5°C à 23°C (avec **Mode Haute altitude** activé)	

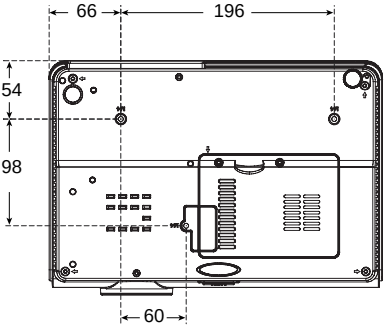
Dimensions

306 mm (L) x 97 mm (H) x 216 mm (P)

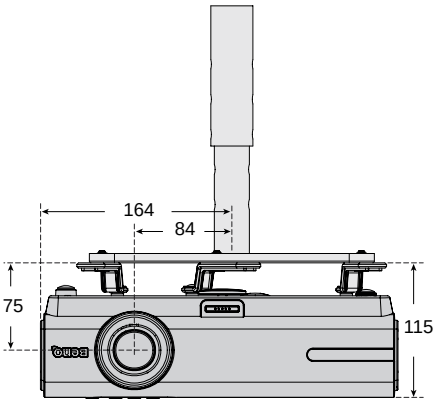


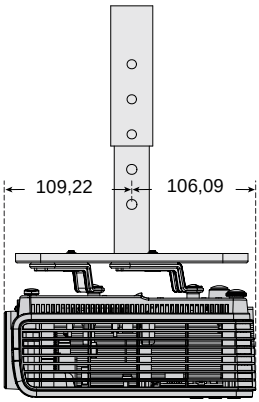


Installation au plafond



* Vis d'installation au plafond :
M4 x 14 (Max. L=14, Min. L=12)





Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

Synchronisation supportée pour entrée PC

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	37,927	85,039	35,5	720 x 400 x 85
800 x 600	35,2	56,3	36	SVGA_56
	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 800	49,7	59,8	83,5	WXGA_60
	62,8	74,9	106,5	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA3_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA3_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA3_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21
1024 x 576@60Hz	35,82	60	46,996	1024 x 576-GTF
1024 x 600@60Hz	37,32	60	48,964	1024 x 600-GTF

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée YPbPr composantes

Format du signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
480i(525i)@60Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50Hz	28,13	50,00
1080P@60Hz	67,5	60,00
1080P@50Hz	56,26	50,00

☞ • **L'affichage d'un signal 1080i(1125i) @ 60Hz ou 1080i(1125i) @ 50Hz peut avoir pour résultat une légère vibration de l'image.**

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

Mode vidéo	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence de la sous-porteuse couleur (MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 ou 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43	15,73	60	4,43

Synchronisation supportée pour entrée HDMI (HDCP)

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
720 x 400	37,927	85,039	35,5	720 x 400_85
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	35,2	56,3	36	SVGA_56
	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 800	49,7	59,8	83,5	WXGA_60
	62,8	74,9	106,5	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21
1024 x 576@60Hz	35,82	60	46,996	1024 x 576-GTF
1024 x 600@60Hz	37,32	60	48,964	1024 x 600-GTF
VIDEO	31,47	60	27	480p
	31,25	50	27,000	576p
	37,50	50	74,25	720p_50
	45,00	60	74,25	720p_60
	28,13	50	74,25	1080i_50
	33,75	60	74,25	1080i_60
	67,5	60	148,5	1080p
	56,26	50	148,5	1080p

Afficher un signal 1080i_50 ou 1080i_60 peut entraîner une légère vibration de l'image.

Informations de garantie et de copyright

Garantie limitée

BenQ garantit ce produit contre tout défaut de matériel et de fabrication, dans des conditions normales d'utilisation et de stockage.

Toute réclamation au titre de la garantie nécessite la présentation d'une preuve de la date d'achat. Si le produit devait s'avérer défectueux pendant la période de garantie, l'obligation de BenQ et votre recours se limitent au remplacement des pièces défectueuses, assorti de la main-d'œuvre nécessaire. Pour bénéficier des services de garantie, il convient d'informer immédiatement le revendeur auprès duquel vous avez acheté le produit défectueux.

Important : La garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 85%, la température doit être comprise entre 5°C et 28°C, l'altitude doit être inférieure à 1500 m et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour plus d'informations, visitez le site Web www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2009 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

BenQ Corporation exclut toute garantie, expresse ou implicite, quant au contenu du présent document, notamment en termes de qualité et d'adéquation à un usage particulier. Par ailleurs BenQ Corporation se réserve le droit de réviser le présent document et d'y apporter des modifications à tout moment sans notification préalable.

*DLP, Digital Micromirror Device et DMD sont des marques commerciales de Texas Instruments. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Déclarations de réglementation

Déclaration FCC

CLASSE B : Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et, dès lors, provoquer des interférences préjudiciables avec les postes de radio et les postes de télévision s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du présent manuel. L'absence d'interférences n'est toutefois pas garantie dans certaines installations. Si cet appareil provoque des interférences préjudiciables à la réception des signaux de radio ou de télévision, qui peuvent être identifiées à la mise sous tension et hors tension de l'appareil, l'utilisateur est invité à tenter d'y remédier en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Raccorder l'appareil à une prise se trouvant sur un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur.
- Consulter le revendeur ou un technicien radiotélévision expérimenté.

Déclaration CEE

Les tests effectués sur cet appareil ont démontré qu'il respecte la directive 89/336/EEC relative à la compatibilité électromagnétique (CEM).

Directive DEEE

Mise au rebus des Déchets d'Equipement Electrique et Electronique par les propriétaires de résidences privées dans l'Union Européenne.

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage indique qu'il ne doit pas être jeté avec vos ordures ménagères. Il est de votre responsabilité d'en disposer en l'amenant à un endroit désigné de collecte pour le recyclage de tous vos déchets d'équipements électrique et électronique. Pour de plus amples renseignements au sujet du recyclage de cet équipement veuillez contacter le bureau local de votre ville, votre service de ramassage des ordures ménagères ou le magasin où vous avez acheté le produit. Le recyclage des matières aidera à conserver les ressources naturelles et à s'assurer que ce sera recyclé d'une façon que cela protège la santé humaine et l'environnement.

Caractéristiques d'accessibilité de l'Acte de Réhabilitation de1973, Section 508

L'engagement de BenQ à créer des produits accessibles nous permet de supporter le gouvernement en faisant attention à ce que les technologies incorporées dans les moniteurs LCD et les projecteurs de BenQ soient conformes aux règles de la Section 508, avec les fonctionnalités d'accessibilité suivantes :

- Les moniteurs de BenQ possède des indicateurs "Alimentation"colorés. Lorsque l'indicateur est allumé en vert, cela indique que le moniteur est complètement allumé. Lorsque l'indicateur est allumé en jaune ou en orange, cela indique que le moniteur est en mode de suspension ou de sommeil et qu'il consomme moins de 2 watts d'électricité.
- Les moniteurs de BenQ possède une large gamme de synchronisations prédéfinis sans papillotement pour que l'image affichée sur l'écran reste toujours accessible. Le réglage de la synchronisation par défaut est automatiquement activé chaque fois que le moniteur est allumé, et réduit ainsi le besoin d'une intervention de la part de l'utilisateur.
- Les moniteurs et les projecteurs de BenQ ont des options de réglage de la luminosité et du contraste pour que le texte et les images puissent être affichés différemment pour aider les personnes avec un handicap visuel. D'autres réglages similaires sont aussi disponibles en utilisant le menu OSD (affichage à l'écran) des produits.
- Les moniteurs et les projecteurs de BenQ incluent des contrôles réglables de la couleur, comme par ex. la sélection d'une température des couleurs (Moniteur : 5800K, 6500K et 9300K, Projecteur : 5500K, 6500K, 7500K et 9300K), avec une grande gamme de niveaix de contraste.
- Les moniteurs et les projecteurs multimédia de BenQ ont un ou deux haut parleurs pour le son audio, ce qui permet à certains utilisateurs (y compris les personnes avec un handicap sonore) d'utiliser les systèmes d'ordinateurs connectés. Les contrôles du haut parleur sont normalement sur le panneau avant.
- Le micrologiciel des moniteurs et des projecteurs de BenQ contient des informations uniques sur le produit qui aide les systèmes d'ordinateur à reconnaître les produits de BenQ et d'activer la fonction Plug&Play lorsqu'ils sont connectés.
- Tous les moniteurs et les projecteurs de BenQ sont compatibles avec le standard PC99. Par exemple, les connecteurs sont colorés pour aider les utilisateurs à connecter plus facilement leurs produits à des ordinateurs.
- Certains modèles de projecteur et de moniteur de BenQ possèdent aussi des ports USB et DVI pour connecter d'autres appareils comme un casque spécial pour aider les handicapés.
- Tous les moniteurs et les projecteurs de BenQ viennent aussi avec des manuels sur des disques compacts qui peuvent être ouvert facilement par des logiciels commerciaux comme Adobe Reader, via une connexion à un ordinateur. Ces manuels sont aussi disponibles sur le site Web de BenQ (www.BenQ.com). D'autres types de documents sont aussi disponibles sur demande.
- Le service clientèle de BenQ peut répondre à vos questions et vous aider par appel téléphonique, fax, email ou sites Web.